月刊ゲーメスト増刊
ストリートファイターII
ダッシュ
華麗に大爆発!
有名コミック作家競作!!
12戦士描き下しギャラリー
世界最強への道
CHAMPION EDITION
STREET FIGHTER II'
読者炸烈!!
俺たちのストリートファイターII ダッシュ
古葉ビーまんが
百裂刑事TWINS
秘伝 対戦攻略
全キャラ全面超攻略
ストII ダッシュ
ポスター大付録
ぶっちぎり
500人大プレゼント!!
完全保存版
四天王徹底研究
5月号増刊
MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.77
1200yen

月刊ゲーメスト増刊
ストリートファイターII ダッシュ

CONTENTS

12人の戦士たち再び…
有名漫画家による書き下ろしギャラリー
新説　ストリートファイター列伝

すべての技を使いこなせ！
全キャラクター操作方法&必殺技

無敵を誇る格闘家をめざせ！
秘伝　対戦攻略大全

それぞれの想いを胸に秘めて…
俺たちのストリートファイターIIダッシュ

魂の叫びを拳に託せ!!
全キャラ全面超攻略

CHAMPION EDITION

DASH FOR THE
12人の戦士再び…
有名漫画家による描き下しギャラリー
新説
ストリート
ファイター列伝
あれから1年…奴らが帰ってきた。決して負けることの許されぬ思い思いの宿命を背負って…。
世界の頂点に立つべく日々闘い続けるストリートファイターたちの瞳には、闘志の炎が絶えず燃えさかる。
頂点を極めるのは誰だ!
WORLD CHAMP

M.BISON
illustrated by 板垣恵介
BISON

■ケンカ三昧の幼少時代

彼はスラム街の貧しい黒人家庭に末っ子として生まれた。家はもともと、食うや食わずの毎日を送っている状態であった。だから彼の誕生は最初からあまり歓迎されたものではなく、何事につけても過酷な生活を強いられたようである。だが、そのお陰で彼は物心つく前にもう精神的に親から自立していたのである。そして小学校に通うようになるころには、すでにいっぱしの口をきく悪ガキに成長していたのであった。

彼の1日は、ケンカに始まってケンカに終わると言っても過言ではないくらいすさんだものであった。もし彼が日記をつけていたら、おそらく文章の大半は『ケンカ』という単語で埋め尽くされていたに違いないだろう（もっとも彼が字を書いているのを見たことがある人はいないのだが）。これはバイソンに限ったことではなく、スラムに住んでいる五体満足な人間なら男女を問わずに当てはまることであった。ただ彼の場合はその回数が他人より飛び抜けて多かっただけなのである。

そんなバイソンにもやはり心引かれるものはあった。それは2つの拳だけで大金を作り出せる『ボクシング』であった。貧しい彼にとって夢のまた夢でしかなかった裕福な生活を、ボクシングはわずか数回の試合で実現可能なものに変えてくれるのである。それを知ったとき、バイソンの人生は大きな転機を迎えたのであった。

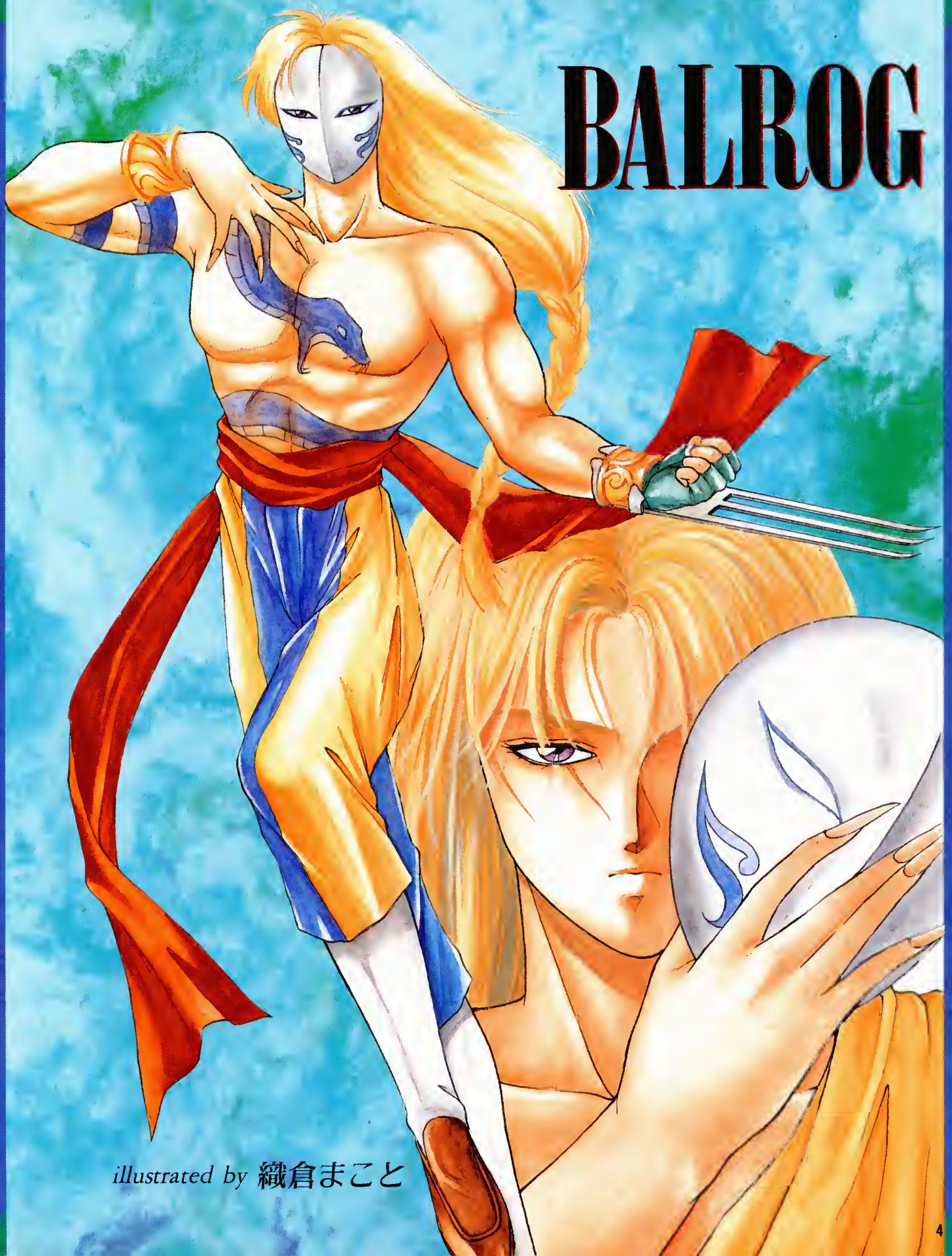
『世界一のボクサーになる』。それを目指すバイソンの試練の生活が始まった。だがいくらカんでみたところでいきなりボクサーになれるわけではない。もちろん彼には正式なジムでコーチを受ける金などあろうはずはなかったし、ボクシングをしているという友人もなかった。自然、彼のボクシングスタイルは我流なものに固まっていった。つまり彼が幼いころからやってきたこと、『ケンカ』とそう大差ないものであったのだ。しかしこれでも彼なりにボクシングというものを捉えた結果なのであるから、誰にも責めることはできないだろう。すさんだ環境下で育った彼が見たボクシングは『足技を使ってはいけないケンカ』にしか見えなかったのだから。そういったわけで彼のボクシングには、決まった型もルールも何もなかった。あるとすれば、ただ相手を叩きのめす力がすべてに優先される『ケンカの掟』ぐらいだったのである。

■シャドーボクサー

そして時は流れた。褐色の暴れん坊も2メートルに近い堂々とした体躯に成長し、念願であったボクサーとしてのデビューも果たしていた。拳のほうも粗削りながら驚異的なパワーアップをみせ、その巨体を利用しダッシュと共に繰り出されるストレート、アッパー、体を反回転させてパンチ力を大幅にアップさせたターンパンチは恐るべき破壊力を誇り、彼と対等に渡り合える者はいなくなってしまったのである。だがその強さが逆に仇となった。加減というものをまったく知らない彼は、多くのボクサーを再起不能に追い込み、遂に誰からも試合を拒否されるようになっていたのである。彼もすでに有名であったならそれも話のタネになろう。しかし、今日の胃袋を満たすのにも困窮する彼にとっては、これはもうボクサーとしての生命を断たれたも同じであった。

バイソンはいつしかラスベガスに流れ着いていた。ポケットにはもう10セントも残されていない彼にはいささか場違いな所でもあったが、一夜に見当もつかぬほどの大金が動くこの街に金儲けの匂いを感じてやって来たのである。そして彼のカンは見事に的中したのだった。

そのカジノのメインホールでは週末の晩、余興として2人のファイターを闘わせるということを行ってきた。むろんこの2名にはチップが張られるギャンブルである。ギャラリーたちは、それぞれの思いをチップに託して見込んだファイターに賭け、叱咤激励の言葉を飛ばしあうのだ。だが無敗を誇るバイソンが出る夜は、賭けの方法が変わる。最初から勝負の行方が分かりきっている夜には、挑戦者側の倍率が7倍にも跳ね上がるのだ。しかし今日もバイソンは、挑戦者に賭けた者たちの期待を粉々に打ち砕く魔王の拳をふるうのだった。

BALROG
illustrated by 織倉まこと

■美しさに対する執着

少年のように優しく甘い雰囲気を持った顔だち。肩から背に垂らした、長くしなやかなブロンド。ほっそりとしているものの弾力に富み、それでいて引き締まった無駄のない肉体。こんな、女性にも見えるような男が、いざ闘いに入ると別人のように変わるのを誰が予想し得ようか。

その男の名はバルログ。NINJAのように素早い身のこなしと鋭い爪を持ったスペインの熱き旋風。美しいものだけをこよなく愛し、醜いものの存在を決して許してはおかない仮面の貴公子。

彼が〝美〟に対して異常とも言える執着心を抱くに至ったのは、悲劇の一生を送った彼の母親から偏愛を注がれたことに起因している。彼女は誇り高き名家の娘であったが、没落した生家のために、金持ちだが醜い男と評判の父と結婚させられた哀れな女であった。その反動からか、彼女は美というものについて人一倍強い執着心を持つようになってしまったのである。その影響は夫婦の間に出来た最初で最後の子供、バルログにも当然及んだ。

思えば彼が母の容貌を色濃く引き継いで生まれてきたのは不幸だったのかもしれない。なぜなら彼の母は自分の持つ考え、価値観をそのまま刷り込むがごとく幼い彼にたたき込んだからである。もちろん美に対しての執着も。

■獲物を追い求める格闘貴公子

彼の美に対する執着は、幼少のころの趣味であった狩りにおいてますますその度合いを強められた。いかに獲物が必死に逃れようとも抵抗しようとも、美しくそして強いものの前には無力なのだ。彼はいつもそういった軽い優越感を感じながら銃の引き金に指を添えるのだった。だが成長するにつれ、まったく無抵抗の獲物に失望を覚え出した。彼はもっと手応えのある獲物を欲するようになってきていたのである。

彼はその解決を、直接抵抗する獲物を追いつめ、苦しめ、もてあそんだ後に一気に踏みつぶせる格闘技に求めた。そしてそれは、狩り以上に彼の残酷な優越感を満足させてくれたのであった。

幼き日に東洋人から教わったNINJUTSUは、驚嘆すべき軟らかさ、素早さを兼ね備えた肉体から繰り出される流麗な連続技を著しくパワーアップさせた。そのあまりの華麗さに、彼の数多く屠ってきた獲物の中には、放心したようにみとれ立ちつくした者さえいたほどである。だがそんな相手にも彼は情けをかけたことは一度もない。強きものだけが常に美しく、敗者は常に醜いのである。彼にとって醜いものには存在する価値などはない無意味なものでしかないのだ。

そして今日も彼は己の美しさを確認し、醜いブタどもをこの大地から消し去るために、闘いを挑んできた愚か者の待つ闘技場へと向かう。けがらわしき獲物に直接触れるのを防ぐ爪、きたならしき獲物の返り血を避ける仮面をつけたとき、戦士バルログが誕生し、またもや優雅なひとときを過ごせる喜びに体を震わせるのであった。

SAGAT
illustrated by 雑君保プ

■唯我独尊

「あれからもう何年たつのか…」

その長身の男は昇ってくる朝日からあふれ出る陽光を浴びながら１人呟いた。

そのとき、自分はまだ若かった。周囲から格闘技の帝王などと呼ばれていい気になっていた。そして、あの日ヤツに、リュウに敗れるまでこの世に自分に敵など存在しないと思いこんでいた。だがリュウはそれをあっけなくこなごなに打ち砕いてくれた。

今から思えば、リュウが今までの敵と違っていたことに気がつかなかった自分の思い上がりが恥ずかしくてならない。つい今までの敵、この格闘技の帝王という称号をなんとか得て、自分がその座に代わって納まりたいという下心が丸見えの連中と、リュウを同一視してしまった私は、最初からヤツをなめてかかっていたのだ。

結果は言うまでもなく私の完敗に終わった。そして、ヤツは私を倒したのに少しも嬉しそうな表情を見せず、無言でその場を立ち去った。私の胸板にひとすじの傷を残して。だがあの後、不思議と清々しさを感じたのを今でも覚えている。そんな気になったのはその時が初めてだったので、自分の気持ちに戸惑いを覚えてしまったが…。

■温故知新

しかし私とて一度は世界の頂点を極めた男だ。その悔しさを決して忘れたわけではない。あの日敗れて以来、私は１人のファイターとして、初心に戻り、一から修業し直したのだ。格闘技の帝王の座を奪い返すためでなく、神が与えてくれた好敵手と、いつの日にか再び心ゆくまで闘うことのできる日のために。

そして、今回の修業で実に多くの失ったことを取り戻した。私は闘いの日々を送るうちにいつの間にか、闘いに勝利することのみを重視するあまり、自分自身に挑戦し続けることを忘れていたのである。

自分自身への挑戦は技の見直しから始めた。もしこれがリュウ以外の人間と闘うのであればそのようなことは不要であったことだろう。だがリュウに、あの昇龍拳を打ち破る技を編み出さぬ限り、永久に自分の勝利はあり得ないのだ。

■臥薪嘗胆

私は悩んだ。いかなる技をもってすれば、あの無敵の拳を超えられる技ができるのかと。ともすれば、あきらめそうになったこともあった。だがそれを支えたのは、自分の胸に残された例の傷だった。私は、そのリュウの昇龍拳によって刻まれた古傷に時折触ってみては、屈辱と後悔の思いを新たにし、自責の念を込めた叫びを自分に向かって放った。

そしてついに１つの結論を導き出したのだ。つまり無敵の昇龍拳を超える可能性があるのは、やはり昇龍拳しかないということを。しかしまったく同じ昇龍拳ではしょせん私に勝ち目はない。その考えを頭に私は修練を繰り返した。そしてようやくタイガーアッパーカットを完成させたのである。

その技を完成させた直後、リュウが再び旅に出たことを私は風の噂で知った。しかもその前に、すでに私はヤツと再び闘う日が近いのを、本能的に感じ取っていたのである。運命の好敵手リュウは必ずここにやってくる。４年の歳月を経た今、リュウも修業を積み一段と大きく変わっているだろう。もしかしたらタイガーアッパーカットもリュウの前では、いたずらに等しい技になるかもしれない。だが、たとえリュウにかすり傷ひとつ負わせられなくとも我が思いは変わらない。私の願いはただひとつ、再びリュウと拳を交えることだけ…である。それ以外にはなにもいらないし、私には必要もないのだ。

VEGA
illustrated by 海明寺 裕

CHAMPION EDITION

ベガ

■運命の星の下に…

その男も、昔は純粋に格闘家を目指して修業を続ける青年であった。師の言いつけを守り、仲間と共に励み、自らを鍛え上げる、言ってみればどこにでもいそうな若武者にすぎなかった。だがその男は運命の星の下に生まれついていた。人々を恐怖へと、破滅へと追いやる悪鬼の星に。そしてもし彼がその運命にあらがったとしても、結局は逆らうことはできなかったに違いない。なぜなら、そうでも考えないと彼の魔拳の前に散った数多くの人々の死があまりにも無意味なものになり、人間という生物が非常に呪わしい、かつ醜いだけの存在に成り下がってしまうからである。

その青年…ベガは自分自身の上昇志向の強さに悩まされていた。とにかく何か物事をやり始めると、どんな手段を講じてでも必ずその世界の頂点に立たなければ気がすまないのである。最近は特にその危険な性格が自分でも認識できるほど激しく、そして制御し難いものになってきているだけに、彼は自分自身を抑えつけるのに必死であった。

これ以上悩んだらおかしくなってしまう。そう感じたベガはイライラした気分を発散させることのできる娯楽を求めた。そしてその彼の目にとまったのが、今の彼が学ぶ道場であった。

最初は確かに娯楽だった。しかし時がたつにつれ、彼は真剣に格闘技というものを見直すようになっていた。おそらく持ち前の一直線の性格が、このときはいいほうに働いていたのであろう。彼は門下の中でもメキメキと実力をつけ、次第にその頭角を表すようになっていったのである。だが彼が人間らしい心をもっていられたのは、このあたりまでであった。

■闇の帝王誕生

格闘家としての力は、もう完全に老いさらばえた師を超えていたのに、師は自分をいつまでも目下扱いした。ベガは、師に対して明らかに殺意を抱いていた。しかし、彼は必死にその思いを抑え、師に忠義を尽くしていた。なぜか…それは師がこの地上で唯一サイコパワーを自由に操る人間だったためである。過去に、門下生の2人がサイコパワーの固まりを飛ばす技を会得して巣立っていったらしいが、定かではない。

彼は、師の一挙手一投足を漏らさず目に焼きつけ続けた。そして遂にサイコパワーの体得をなしえたのである。

翌日、彼の足元には、サイコパワーによって無残にも焼けただれた師が、虫の息で横たわっていた。

「今まで生かしておいてやっただけ、感謝してもらわなければならんくらいだ…」

そして師に最後のとどめを刺した瞬間、彼の自制心は音を立てて完全に崩壊していったのである。

力を手に入れた彼はそれ以来、邪魔と感じたもの、障害になるものはすべて踏みつぶしていった。たとえそれが女子供でもあっても、彼の憎しみを込めた拳は、情け容赦なく降り注がれ、後には物体と化した人間だけが残された。当然ながら彼の行いに怒りを覚えて闘いを挑んだ者もいた。だが、彼にとっては、歯向かってくる者を返り討ちにする時ほど心地よい瞬間はなく、拳や体全体に、なまいきな抵抗者を憎悪する暗黒のサイコパワーがみなぎった。

そのうち彼は、その暗黒の力に自らの精神状態をシンクロさせることにより、さらに強力な憎悪を生み出せることに気がついた。憎悪は彼の真の力を引き出す重要な感情である。それを自在に操れるようになった彼は、ますます自分の思うがままのむごたらしい殺しを繰り返した。だが、このころになると、彼の残忍な行いはさすが当局にも知れ渡ることとなり、全国に彼の包囲網が張られるようになった。しかし、彼の悪運は尽きなかった。隣国との間に戦争が勃発し、それどころではない状態に突入したからである。

その後の彼の消息は不明である。だが彼があっさり死ぬなどということはありえない。きっと今日もどこかで暗黒の力をもてあそびつつ、倒しがいのある抵抗者を待ち受けているに違いないのだ。

最強の格闘王、ベガ。彼は今いったいどこにいるのだろうか?

RYU
illustrated by 板垣 恵介
風林火山

KEN
illustrated by 木村 英文

CHAMPION EDITION

ケン

■恋

その男が「闘い」というものを捨ててから、もう何年の月日が流れただろうか。かつては真っ赤な道着に身を包み、さっそうと世界中を暴れ回ったこの男も、今ではそのころの面影がまったく感じられぬほど、全身から闘士というものが抜け失せてしまっていた。何が彼をこうまで変えてしまったのだろう？ 闘うことへの恐怖か？ 敗北から来る諦めか？ それとも自分の限界を知ってしまった絶望か？ 否、彼の場合はそのどれにも当てはまらないし、おそらく余人には本当の理由を知ることはまず不可能であったに違いない。なぜならその男、ケンはまったく予想だにしなかった敵と遭遇し、その魔力に魅入られたのだから。

その強敵は『恋』という名の、誰にも防ぎ得ない魔物であった。

■何のために闘うのか…

数年前、ひときわがっしりした体格の男が、アメリカの小さな港町に[illegible]た。

肩にか[illegible]、それを結わえたブラックベルト。一目見て格闘家であることがわ[illegible]この男は、名前をケンといった。彼は日本での10年以上にわたる修業を終え、母国アメリカでさらなる鍛錬を積むために戻ってきたのである。だが、母国といっても人生の大半をライバルのリュウと共に日本[illegible]送ったケンには、頼るべき家族も友人もない。それゆえにその日の午後にはもう、その真紅の若虎はあちこちの街角で、鋭く[illegible]された牙を挑んで来るものに突き立て、叫びをあげていたのであった。

しかし、その闘いの日々は長くは続かなかった。ケンの力が衰えたわけではない。ケンの内面が彼自身に疑問を呈したからであった。それはある日、唐突に、まさに唐突にケンの心の隙間に飛び込んできた。そんなに格闘技を究めてどうするんだい？ おまえは今の生活に何の疑問も感じないのかい？ それは一度振り払えてもしつこくケンに[illegible]日を追うにしたがって無視できないほどに大き[illegible]いったのである。そしてついには無気力に支配された[illegible]世界に[illegible]ケンを引きずり込んだのであった。いつもの[illegible]程度のスランプは持ち前の性格で切り抜け[illegible]は何事もなかったかのように闘うことができ[illegible]。だがそのときに限ってケンは、先にイライザと[illegible]安らぎを知ってしまったのである。

イライザは、ケンが今まで認識したことがないような不[illegible]を抱かせた初めての女性であった。彼女といるときは[illegible]な気持ちにはならなかったし、逆に心が[illegible]が、手に取るように分かるほどさわやかな[illegible]のであった。

しかし、同時に[illegible]の血と汗に塗られた世界に戻るのを思いとど[illegible]十分すぎるほどの力を持っていたのである。そのた[illegible]かつて闘いに明け暮れた日々はもう完全にケンの記憶から消え、その代償にケンは平穏だが甘美な生活を手にすることができたのである。

だが、一度ファイターとして名をあげた者に永遠の安息などありはしない。ケンにとってもそれは例外でなく、イライザとの生活は一通の手紙によってもろくも崩れ去る運命にあったのである。

■紅の波動再び

その手紙の主は幼少のころからのライバル、リュウからの挑戦状であった。ケンは書面を読むより早く、リュウと別れの後に交わした約束を思い出していた。『互いに強くなったとき、再び会って闘おう』という約束を。

手紙を読み[illegible]男の目は、もう柔[illegible]なものではなくなっていた[illegible]として、格闘家としてのそれへと戻っていた。そしてその[illegible]は[illegible]その生活を恥じるがごとく、黙然と特訓に打ち込み始めたのである。

『待ってろよリュウ！ オレは、オマエがライバルと見込んだだけの男に、必ずなってみせるぞ！』

…そして[illegible]港町に再び挑戦相手を求める真紅の虎の姿があった。

E.HONDA
illustrated by 泉 晴紀

CHAMPION EDITION

エドモンド本田

■町の関取

その町に住む人々の生活は、事情を知らぬ人にとっては薄気味悪く感じるくらい、とても規則正しいものであった。なにしろ皆、勤めや遊びから帰ってくるとすぐに床に就いてしまうのである。間違っても夜更かししたり、遅くまで飲んで酔っ払っている人間など1人としていない。なぜこんな具合になってしまったかというと、それは町の中央にある相撲部屋に問題があったのである。

「どすこ〜い、どすこ〜い」。その部屋の朝はほかのそれと比べるとめっぽう早い。まだ日が昇らない時間から耳が割れそうな掛け声と、大地震を思わせる振動を周囲近辺にまき散らして稽古を始めるのだ。近所に住む住民たちにとっては、迷惑この上ないものであったが、人々は一様に文句も言わず耐えていた、というよりあきらめに近いものを感じていたからである。もちろん最初は抗議に飛び込んでいく人もあった。だが、この道場の主が変わっているというか強引というか、話を切り出すより早く訪れた人を捕まえて、「そうかそうか、おんしもスモーがやりたいんごわすか」と無理やり稽古場に連れていき、たっぷりお相手をさせられてしまうのである。こんな調子だから、しまいには皆すっかりあきらめて、なるように任せていたのであった。

しかし、それは間違いだったのだ。なぜならこの道場の主、エドモンド本田は、『最近の若いもんは変でごわす。これはきっとスモーのすばらしさを分かってないからでごわす。ということはみんなにそれをわからせるのは自分の仕事でごわす』と、勝手な思いこみに走り、ただでさえ騒々しい稽古なのに、一層の拍車をかけてしまう結果となったからである。

■日本の力士から世界のスモウレスラーへ

だが、遂にその町の住人も救われる時がきた。本田が突如として世界を巡る旅に出る、などと言い出したからである。この男の気まぐれさ加減には昔から皆、キリキリ舞いさせられてきたが、今度ばかりは全員一致で彼の考えを支持した。そればかりか一刻も早く日本から出ていってもらおうと餞別まで出したのである。そうとは露知らぬ本田は感涙にむせびつつ、『そんなにもワシのことを…皆さんの気持ちはよ〜く分かりもうした！ワールドにスモーのすばらしさを認めてもらった暁には、再びこの町に戻ってくることを約束するでごわす』と、住人が一番望んでいないことを口にし、人々を恐怖のどん底にたたき落とした。

本田が日本をたつ日、空港にはくじ引きによって選ばれた2名の住民が見送りに来ていた。彼らは本田が飛行機に何とか乗り込んだのを見届けると、ほっとした面持ちで話し始めた。

「なあ、あいつを見て世界の人々は日本人のことをどう思うだろうなあ？」

「さあな。でも明日からぐっすり眠れることを考えたら、そんなことはどうでもいいような気になってくるよ」

「それもそうだ、考えるのはもうよそう」

「でも明日からあのうるさい声が聞こえないってのも、なんだか寂しい気もするな」

「ああ…」

だが2人がそんな気持ちでいられたのはその日だけであった。翌日、その町の住民はいつもと同じ声にたたき起こされた。受話器にスピーカーをつないだ本田特製の電話から、弟子を叱咤する国際電話が流れてきたのである。

それ以来、その町の人々は弟子思いの本田に認識を改めたのであった…という話はいまだに聞かない。

E.HONDA

BLANKA
illustrated by 藤原ひさし

■その名はジミー

「いい？　ブラジルのおじさんの家に着いたらちゃんとご挨拶するのよ。わかった？」
『うん、わかってるよ。そんなに心配しないでよ、お母さん』

それは幼い子供にとっては大冒険を兼ねた楽しい旅になるはずであった。しかし多くの人々の夢を乗せて大地を蹴ったはずの飛行機は、目的地を目の前にしてジャングルの奥深くに墜落、助かったのは皮肉にも最年少の男の子ただ１人であった。後にブランカと呼ばれたこの獣王の苦難に満ちた人生は、この瞬間にその幕を切って落としたのである。

大自然の中には未だ科学の力では解決できない謎が多数存在する。広い意味で捉えればこの時、10に満たない年の子供が、１人で厳しい自然環境の中で生き抜いてこられたことも、これに含まれていい謎の１つに数えられるだろう。危険に満ち満ちているこの世界では、普段何気なく取っている行動さえも１つの過ちから、自らの死を招いてしまうということも決して珍しいことではないのだ。

■人間の限界を超えた肉体

もちろんブランカのジャングルでの生活も、最初から順調だったわけではない。むしろ大人と比べると、その苦しさは何倍にもなったに違いない。だが、ブランカの哀れさが天の奇跡を呼び込んだのか、それとも本能のなせる業なのかは不明だが、彼は己の肉体を獣に近い状態まで変化させることによって、野垂れ死にするより早く大自然に適応できるようになったのだ。まず、今日を生き抜く糧を得るための２本の腕は丸太より太くなり、手の先についた爪は大地を切り裂けるほどの武器になった。肌は虎の牙をも欠けさせるくらい硬質化し、足はその体型からは想像もつかないようなスピードを生み出した。そしてその野生に帰った肉体はとどまることを知らずなおも特異な方向へと進化していったのであった。中でも筆頭に挙げられるのは、やはり彼の放電体質だろう。これは彼がジャングルにいた時に、最後まで死の恐怖を味わわされた電気ウナギから授けられた体質である。基本的に彼は一度でも屈辱を受けた相手には、必ず全力で報復することにしている。たとえそれが、道端で蹴つまずかされた石ころであってもである。当然のことながらこの電気ウナギも視界に入れば飛んでいって闘いを挑んだ。最初はてこずったこの相手も次第に彼の敵でなくなっていった。そして楽に勝てるようになったころには、いつの間にか彼も自由自在に放電できる身になり、同時にジャングルから彼の敵はいなくなってしまったのであった。

■闘いを求めて…

敵のいない日常…それはジャングルに独り投げ出された幼い日から、寝る前にはいつも心の中で思い描いていた夢であった。それが十数年を経た今、ついに現実のものとなったのだ。しかしブランカは何か素直には喜べないものを感じていた。毎日が文字通り死闘であった彼にとって、平和な生活はすでに受け入れることができない退屈なものになっていたのである。

数日間、彼は考えた結果、もっと『強いもの』を探しに旅に出ることにした。ジャングルは広い。そしてこの広大なジャングルの『終わり』には、きっと自分が考えもしなかった強敵がいるに違いない。決心したブランカは両手に持てるだけの食べ物をぶら下げると、空港に向かって歩き出したのだった。

まずは、幼いころ自分を地面にたたきつけた飛行機に報復するために…。

GUILE
illustrated by 海明寺 裕

■戦友の死

オレが駆けつけた時、すでにナッシュは虫の息の状態だった。オレはナッシュの体を抱き起こしつつ、おそらくこれが最後になるであろう彼の言葉に全身全霊を傾けた。
「ベガという男に気をつけろ…ヤツはサイコパワーを自在に…ぐふっ…」
それだけ言い残すと戦友は逝った。
ナッシュの体には今まで見たことのないような傷跡が無数に残っていた。それは火傷のように無残にただれたものであったが、傷口の中心部はまるで鋭利な刃物でえぐられたようにも見え、凶器の確定は不可能だった。
だが、オレには分かっていた。これは拳によるものであり、しかもそれには相当の憎しみを持った男から放たれたのであろうことを。これが多分ナッシュが死に臨んで言い残したベガという男のサイコパワーの威力なのだろう。オレはその傷跡を見ながらふつふつと沸き上がってくる怒りを、ベガという今は形なき存在にぶつけていた。そしてナッシュの仇を討ち、ベガを必ず吊るしてみせることを誓って戦友のなきがらを後にしたのだった。

■仇は闇の帝王

手がかりは『ベガ』という一言だけであったが、意外に早くその男に行き着くことができた。ヤツは裏の世界ではかなりの有名人であるらしく調べれば調べるほど、その闇の世界での力の強大さが分かってきた。ヤツが統括する秘密組織は合衆国はおろか世界中に根を張り、世界をも征服しかねぬ勢いを持ちつつあったのだ。ナッシュはそれについて知りすぎてしまったために消されてしまったのである。
オレはヤツに悟られぬよう密かに行動した。そして苦心の末、遂にナッシュ殺しの動かぬ証拠をつかんだのである。『これでやっと、戦友の仇が取れる！ヤツを地獄へと送り込める！』。その証拠をつかんだ時はそう思った。だが、オレは甘すぎた。オレはステイツの正義を、そしてパワーをあまりにも信じすぎていたのである。
やつを吊るすはずだった裁きの槌は、瞬時にしてオレを叩くものにとって代わっていた。ベガによって抱き込まれた法廷では、黒を白に変えることなど何の造作もないことだったのである。オレに罪こそ問われなかったものの、二重の敗北にオレの精神はそれ以上のダメージを受けていたのだった。
オレは今でも思い出す、法廷を出る時のベガの自信に満ちた顔を。あの瞬間、オレは心に決めたのだ、誰の手も借りずこの手で直接ヤツを葬ることを。ヤツの頭の中にはオレのことなどすでにないのかも知れない。だが、いつか必ずこのガイルにとどめを刺さなかったことを後悔させてやるのだ。
だがベガに近づく方法は唯ひとつしかない。それはヤツが主催する武闘大会に出て、ヤツの目にとまることだ。このオレの強さを見せつければ、ヤツはきっと出てくる！しかしその大会行きのキップを手にするにはやはりそれなりの男になる必要がある。ヤツがどうしようもなく闘いたがっているくらいの男になる必要が…。
数日後、オレは旅支度を整えると独り旅に出た。オレを縛りつけていたもの、友を、軍を、ステイツを、そして愛する妻や娘さえも捨て去って。
おそらくこの旅には得るものも失うものもないだろう。しかしもう後戻りはできないのだ。戦友の仇を求めるオレの闘いはこうして始まったのである。

CHAMPION EDITION
ガイル

CHUN.LI
illustrated by 織倉まこと

CHAMPION EDITION

春麗

■麻薬捜査官の娘

かつて彼女の父は、中国でも十指に入るといわれた腕利きの麻薬捜査官であった。

拳法の使い手であった彼は、どんなに実行不可能といわれた任務でも必ず解決して帰ってきた。だが、そんな彼も非情な運命には逆らうことができなかった。ある特命を受けて海外へ隠密捜査へ飛んだ彼は、それきりぷっつりと消息を絶ってしまったのである。

幼い春麗はこの父親のことが大好きであった。家にはいない日のほうが多かったが、帰って来る度に様々な国の土産を持ち帰ってくれたり、その土地のことをおもしろおかしく聞かせてくれたりした。だから父が家にいる時は必ずどこにでも一緒にくっついていた。

格闘技との出会いももちろんこの大好きな父を通じてのことであった。

元来身軽だった彼女は父やその仲間との修業にも引けを取ることなくついていけた。皆もその素早い身のこなしには舌を巻き、『さすがは春家の娘』とほめたたえたのである。

やがて少女から女へと成長した彼女は、その肉体的な成長を過不足なく利用し、素早さにそれをプラスした技を独自にも開発していた。特にその魅力的な脚線美から繰り出せる〝百裂キック〟や、身軽な体と伸びやかに発育した脚の遠心力を利用した〝スピニングバードキック〟は、彼女の父さえ驚嘆せしめる威力を持っていた。

だが、それでも彼女はとどまることを知らず、相手の力を利用し跳ね返す強烈な投げ技〝虎襲倒〟、太腿に気をとられた敵の顔面を踏みつける〝鷹爪脚〟、相手の意表をつく〝三角蹴り〟と次々と変化自在に技を発展させていき、師である父とも互角に渡り合い、時には圧倒しそうなこともあるほどの冴えを見せた。

■格闘家としての旅立ち

父の突然の行方不明は、彼女の明るかった性格を一転させてもおかしくはなかったが、持ち前の気の強さからか、そんな素振りは一切見せなかった。それどころか、父の捜査を公の機関には任せておけないと、自ら刑事に志願したのである。

『父の消息は、私がつきとめてみせるわ！』

刑事になった春麗は、捜査を続けながらも格闘技の修業を欠かすことはなかった。

厳しい捜査を続けるためにも強靭な肉体が必要だと考えていたし、ダイエットもかねての彼女の日課だったからである。だが滅多なことで、彼女はその腕前を披露することはなかった。なぜなら、彼女の技は余りにも強力であるがために、彼女の父がそれを禁じたからである。しかし、気の強い彼女は、相手が闘いを挑んでくるとつい手足が出てしまって、相手がのびてからハッと気づいて、またやっちゃったと思うことがしばしばあったりする。が、それと同時に、尾てい骨からうなじにかけて電気が走ったような何とも言えぬ快感が走るところが、彼女の格闘家らしいところでもある。

その後、世界的な謎の組織『シャドルー』の存在を知り、その組織が、父の行方不明の原因となった事件に深く関与していたことが分かった。そして、その黒幕と噂される『ベガ』という男が、格闘王と呼ばれるほどの、腕の立つ格闘家であることも…。

『行こう！』。春麗は、旅立つことを決意した。旅費は捜査名目の経費で落ちるだろう。各国の名高い格闘家を手当たり次第に倒していけば、いずれはベガにたどり着くはず！そして、父の行方を力づくでも聞き出してみせる！その思いの一方で、それほど強い相手を倒したとき、どんなに気持ちいいだろう…と考える春麗であった。

捜査官春麗の旅は今、始まったばかりである。

ZANGIEF
illustrated by 泉 晴紀

■ロシアに敵なし

彼の名はザンギエフ。吐く息もたちまち凍ってしまうロシアの大地からやってきた、鋼鉄の肉体を持つ巨人である。

彼は以前、ロシアレスリング界に敵なしと言われるほどの男であった。しかし、その人知を超えたバカ力は対戦者を次々に再起不能にしていき、ついには、誰も彼に闘いを挑もうとはしなくなってしまった。

こうして、ロシアレスリングの孤独の帝王ザンギエフは、無敗のままマットに別れを告げた…ハズだったがその翌日には別のマットに立っていた。やけにハデに飾りつけのされたリング、むせ返るようなタバコの煙と酒のにおい、そう、彼は敵を求めて闇プロレス界に身を投じていたのだ。ルール無用、凶器・かみつきなんでもありの闇プロレスならば、相手になる人間の1人や2人はいるはずだとふんだのである。しかし、その期待はもろくも崩れ去った。世界中の腕に覚えのある者が集まる世界に名高いロシア闇プロレスにも、彼の荒れ狂う攻撃に5分と持ちこたえる者はいなかったのである。ザンギエフ戦での賭けが成立しなくなったころ、彼はオーナーから謹慎を言い渡され、観戦席でウオッカをあおるはめになってしまう。

■総合レスリング王誕生

そんなとき、アメリカから流れてきたプロレスラーに、彼の目は釘づけになった。

一見無駄のある動き、ハデなだけに見える技のアメリカンプロレスは、決して重くはないそのプロレスラーの体重を重力によって倍加させ、相手をたたき込み、バイタリティを着実に奪っていく。『これだ!』。ザンギエフは、自分が強すぎて闘う相手がいないのも忘れて、謹慎中特訓を続け、ついにはアメリカンプロレスとロシアレスリングの混合格闘技を自分のものにしてしまうのであった。

謹慎の解けたザンギエフの復帰第一戦、観客は信じられない光景を目の当たりにする。ゴング直後、数メートル離れた相手を一瞬のうちに腕の中に吸い込んだかと思うと、相手と共に3メートルの高さにコマのように舞い上がり、全体重を乗せ、相手を頭からマットにたたき込んだのだ。次の瞬間リングは粉々につぶれ、その激震は、観客の上にシャンデリアの雨を降らすことなど造作もないことだった。

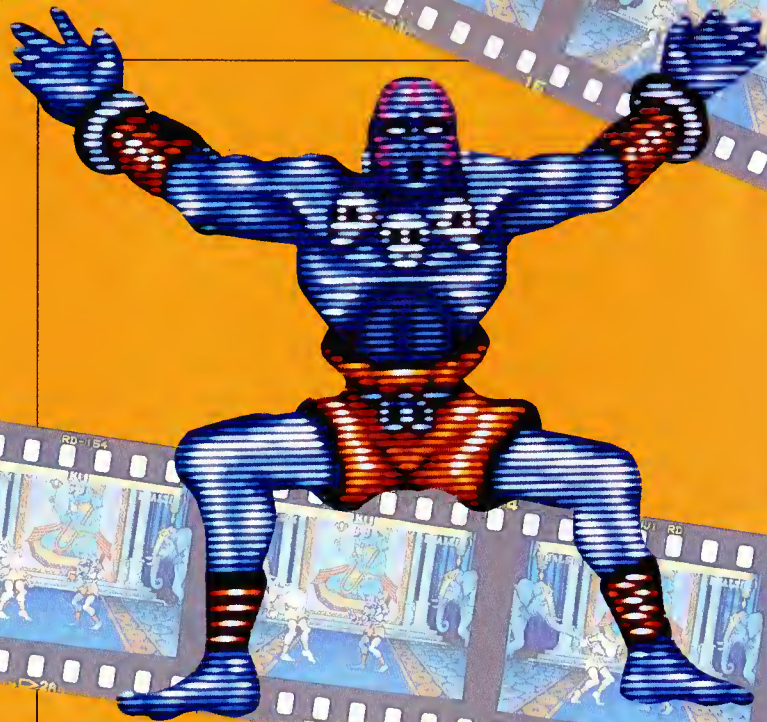
『スクリューパイルドライバー!ガッハッハッハッハ』。ザンギエフはそう大声で笑いながら、わめくオーナーを尻目に会場を去っていった。

雪山の中に一人掘っ立て小屋を構えて住み出したザンギエフ。『人間は、すぐにブッこわれて修業にならん!』。ロシアの厳しい自然が相手ならば、納得のゆくまで修業に打ちこめるだろう、と考えたザンギエフは、冬眠中のヒグマをたたき起こしてはスクリューパイルドライバーをかける毎日が続いた。

■そして世界へ

やがて長かった冬がようやく去り、ロシアの大地に短い春が訪れようとするころ、ザンギエフの住む山麓の雪道に1台のリムジンが停止した。そして車内から残雪を踏み締めて降りたったのはザンギエフが、いや彼だけではなく世界中が尊敬と熱い注目の眼差しを向けている、時の人だったのである。彼はザンギエフを車中へと誘い、そして何事か二言、三言の会話を交わしたあと、ザンギエフの傷だらけの手を握り締めて問いかけた。『やってくれるかね、同志ザンギエフ君?』。思いがけない人から、思いがけぬことで頭を下げられてとまどったザンギエフであったが、しどろもどろになりつつもやっと一言答えることができた、『やります!』と。その一言で決まった。

これから彼は世界中に飛び、各地の強豪と闘って回る旅に出ることになったのだ。それはもちろん思いがけぬ人から託された目的を果たすためにである。だがその目的の中身は、その人とザンギエフだけのナイショだから決して他人には言えないのだった。

DHALSIM
illustrated by 古葉 美一

■色即是空

私の名はダルシム。インドヨガの究極達人といわれる男である。

西洋のわからず屋どもは、ヨガの力を頭から認めようとしないが、私のヨガ奥義をご覧になれば認めざるをえまい。何なら5メートル先のリンゴを取ってご覧に入れようか？口から火の玉を吐いて見せようか！何のしかけもありゃしない。インドの火の神〝アグニ〟の力を借りて悪を焼きつくす炎は、西洋の科学とかでは理解できまい。

ヨガの修業者は、そんなにお金を必要としない。食べ物の摂取量も自在に調整できるし、必要最低限のお金は托鉢で十分間に合う。私は、朝から晩まで瞑想に入っていれば、それで1日は過ぎていくのだ。私の良き理解者である妻も、このころやっと空腹の忘れ方、というヨガ術を我流ながら会得し、私の家庭ではお金という存在価値が、一層希薄なものとなっていった。そして、それは遠い将来、変わることのないことのはずだった。

■空即是色

しかし、それは1つの小さな命によって大きく覆された。

私と妻の間に子供が生まれたのだ。私は、神が与えたもうたこの子供を、命に代えても守っていくことを誓うと同時に感謝した。…が、泣くのだ。暇さえあったら泣いているような気さえする。なぜだ？こんなにお前を愛してるのに。

そうなのだ。この息子は、私や妻と違って腹が減るのだ。ミルクを飲んでいるうちはよかったが、今となっては食料が必要だ。私は妻に食料を買ってくるように言った。

『あなた、お金がありませんわ』

何ということだ。私の家庭には必要ないと思っていた金が、こんな形で必要になってくるとは…！しかし、私は働いたことなどないし、いったいどうしたらいいのだ。

■ヨガの究極奥義

途方に暮れていた私の脳裏に、ヨガ仲間の話がよみがえった。

『今度行われる格闘技世界戦に優勝すれば、インドで一生遊んで暮らせる賞金が手に入るらしい』

これだ、これしかない。私のヨガをもってすれば、野蛮な格闘家など恐るるに足らぬ。だが、私は生まれてから今日まで、暴力などふるったことなど一度もない。人を傷つけるというのは、神様の教えに十分反する、野蛮な行為なのだ。しかし、最愛の息子を飢えから救うには、しかたのないことなのだ。ここはひとつ、必要悪ということで神様には目をつぶってもらうとしよう。

翌日から私は、練習を兼ねて有名な格闘家を探し当てては賭け試合を挑んでいった。思ったとおり、私のヨガの前には誰1人として立っていられる者はなかった。そして対戦者が最後に決まって言うのは、

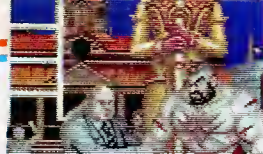
『卑怯だぞっ…』の言葉だ。

何を言うか、インドの軍神スカンダに誓っても卑怯なまねなどしてはいない。私の手足が伸びるのは、厳しい修業の賜物。悔しかったらお前たちも修業して手足を伸ばせばよかろう。

と、いったわけで私は旅費も十分たまり、旅支度をしている。息子よ、待っていろ。私が帰ってきたら、カレーをたらふく食わせてやる。

私の名はダルシム。世界で最も強い男。

FAREWELL FIGHTERS

勝利、再会、別れ、旅立ち…闘士たちのエンディングは、永遠に続く宿命への序章にすぎない。彼らはどこへ行くのか、なにを求め続けるのか──。その知られることのない日々に、一瞬だけ触れてみよう…。㊪

うはははは!!

双子だ、双子!!

ベビーカーの中で対戦してるぜ!!

結婚式なんて、自分の以外出るもんじゃないね。しかも、嫁さんの実家の。だるかった。

ユリア義姉さんの娘さん、ってのはつまりあのクソ軍人の娘ってことだが、悪いけどどうせモアイみたいな顔だろ、とか思ってたんだよ。驚いたね。可愛いんだよ。まいった。相手はなんか、ひよわそうな奴だったけどな。

ガイルの野郎（どうも、いまだにこいつを義理の兄なんて思えない。思いたくない!!）、途中で教会飛び出しちゃってさ。式が終わって出てみたら、駐車場の車がみんな鉄クズよ。電車で行って正解だったぜ。

新郎新婦用の車だけは無傷だったけどな。俺はあいつの、そういう凶暴なくせに妙に冷静なとこがキライなんだよ。

さっき電話したけどな。もうすぐ奴も「おじいちゃん」だ。ははは。バック転はひかえろよ。もっとも俺も、いずれは爺さんになるんだろうな。ゲンみたいな性格悪いじじいはかんべんだぜ。

そういえば、お前、あの子はどうしたんだ。たぶんないと思うが、もし会ったりしたらよろしく言っといてくれ。

あっ、そう、そう、そう!!

これを言っとかなきゃ!!

バイソンが映画に出るそうだぜ。

あのバカが!!

大笑いだな。おおかたキンゴコング3ってとこだろう。

なつかしいな。変な奴も多かったが。

インド野郎なんか、なにやってるんだろ？動く即身成仏みたいな奴だったから、生きてても死んでてもあまり変わりはないがね。このあいだCNNで、インドに資本進出した日本企業の偉いさんが、謎の男にせっかんされて意識不明っていってたが、あれ、どう考えたってあやしいぜ。

またな

俺のオヤジって、どんな奴だったんだろう。

リュウ。

今だから思うんだが、お師さんは俺かお前のオヤジだったんじゃないか。死んだオヤジたちの知りあい、じゃなくてさ。他人と割り切らなきゃ、あんなシゴキかたができるもんか。

今となっては、どうでもいいことだけどな。

オヤジか…。

血は争えないというか、はやくも腹の中で強力なケリを出してるってイライザが言ってた。なんて奴だ！出てきたら、ボコボコにしてやるぜ。トラは我が子を倒すにも全力を尽くすってな。

あれはライオンだっけ？

お前もはやく身を固めろよ、なんて野暮はいわないが、せめて私書箱ぐらい作れよ。山奥まで配達させられるポストマンがかわいそうだぜ。

気が向いたら、手紙でもかけよ。

でも、41円ハガキはもうやめろ。　じゃあな

まだ1年しかたってないのか。なにか、とんでもなく昔のことのような気がする。

元気か。

お前はどうせ、この手紙が届いたことも知らないんだろう。春と秋、それぞれ山が色づくすこし前にだけ、あの小屋に戻って、墓まいりをする。そのときやっと、この手紙を読むんだな。いつか俺もかならず顔みせに行くから、怨んで出るなとお師さんに言っておいてくれ。

やかましい看護婦に追い出されて、いま家に1人だ。ひさしぶりに、1人のカラテ家に戻ってしまった。サンドバッグ相手に遊ぶのも飽きたんで、手紙なんか書いてるわけだ。

落ちつかないんだよ。

ケンカ野郎に、オヤジになる資格なんてあるんだろうか。もっとも、あのホウキ頭だって父親だが。安心していいんだかわからん。

今はもう少佐じゃなくて中佐だが、やっこさん今度シャトルに乗るそうだぜ。いい年してよくやるよ。宇宙人にケンカ売って「自分の星に帰るんだな…」てのだけはやめてほしいぜ。再突入に失敗して、サイボーグになって戻るんじゃないかとひそかに期待してるんだけどな。

奴だ。
まちがいない。
火炎放射器なんて書いてあるが、あのズタズタになった焦げあとは奴の技のものだ。
お前も見ただろう。
決勝戦で、地面に倒れた奴が、自分で発した炎に全身をのみこまれて、燃えかすひとつ残さずに焼け崩れたのを。
とんだ芝居だったわけだ。
畜生が。
生きてやがったんだ。
ガイルは先に香港へ行った。俺も、イライザと子供たちをねえさんにあずけてから追う。
どうせお前は、来るなと言っても来るんだろう。いつものことだが、次に生きてまた会う約束ができないのが、お互いつらいところだな。

飛行機に乗る前に久々に「東スポ」を買ったが、おいなんなんだこりゃ？
『国会にスクリューパイル!!新都知事豪語』
なんでロシア熊がこんなとこでプロレスラー兼政治家やってんだよ。日本人のちっちゃい彼女がいるとかいってたけど、ありゃ冗談じゃなかったのか？ひでえ話だなぁ。
まだ本田の「横綱兼レスラー兼スポーツ冒険家」のほうがかわいく思えるぜ。そういえば、お前「どすこい亭」のちゃんこは喰ったか？うまかったぞ。デブになるはずだ。支店がこっちにもできるそうで、楽しみだ。
ところで、3面の見出し『帝都にまたも正義の怪人!! 怪傑張魔王(ハリマオー)の正体は？暴力団員21人全員入院』の、『張』の字が妙に気にならんか？

クミテの世界巡業で、東京にきたんで寄ってみた。どうせいるとは思わなかったがな。
おふくろの墓のまわり一面にコスモスを植えたのはお前か？
気がきいてるじゃないか。
街はやかましくなったが、このあたりはまるで変わらない。最後に来たのが、つい昨日のことのように思える。
日本はいい国だよ。
俺から見れば。

あいかわらずの風来坊だな。
「風のような男」なんていうが、風のほうがまだお行儀がいいぜ。
いまごろは、そっちは台風がきてるんじゃないか？こっちのほうは、たまにハリケーンなんてのがくるが、どうもこいつは情緒がなくていまいちだ。
そういや、あの嵐の日の勝負はまだ決着がついてなかったな。おぼえてるか？
いずれ、きっちりとけじめをつけようか。
手紙の件だが、あれは正真正銘あのジミーだ。背広なんか着てるが、まちがいない。
信じられんな。博士だって？
「学校行く」とか言ってたから、小学校で国語の勉強でもするんだと思ってたよ。
遺伝子工学ってことは、人間をみんなヤツみたいなバケモノに変える研究でもしてるのかな？なんかすげー、やだなぁ。エネルギー問題は解決されるかもしれないが。
先週、子供たちにせがまれて映画に行った。
例の、バイソンがヒーロー役で出てるやつだ。むなくそ悪い。こんな奴がなんでウケるのか、まったく理解できん。次回作はコメディーで、男女二役に挑戦だそうだ。かんべんしてくれよ。
女役といえば、スペインのオカマ忍者はさっぱり行方が知れない。本田にきいた話じゃ、究極の強さと美しさを得るためにモロッコで性転換したとか、伝説のナルシスの泉を求めてヨーロッパに行ったとか。思うに、エイズであっさり死んでるんじゃないかね。
写真を送る。2人とも、俺に似てりりしいだろ？一卵性で髪の色がブロンドと黒にわかれるのは珍しいんだってさ。
水虫はなおったのか？

久しぶりだな。ここしばらく使ってなかったので、日本語を忘れているようだ。
イライザに、リュウから連絡があったと聞いて、とりあえずあわてて手紙を書いている。
うちに寄ってくれて、ありがとう。直接出迎えができなくてすまない。ゆっくり子供たちの相手でもしてやっていってくれ。
まったく誰に似たのやら、2人とも、教えてもいないのに毎日勝手にドージョーにきては門下生にケンカを売っている。小学校の校長からも、「どんな教育をすればあんなに狂暴な子供に育つのか」なんて言われる始末だ。なんともたのもしいかぎりだが、はたして嫁にもらってくれる男がいるのかどうかが心配だ。最近は近所の男の子をとりあって毎日闘ってるそうだから、巻きぞえをくわないようにせいぜい注意してくれ。

今、タイに来ている。
この国はあいかわらず貧しい。どんどん進化していく世界の中で、唯一いつまでたっても不器用で、どろくさい人間ばかりあふれているところだ。
ここでは、今もヒーローは強い奴だ。ムエタイの試合を見たが、観客もろとも原始時代にかえったような熱気は、10年前から全然変わってない。この国でなら、サガットぐらいの実力があれば、

チャンプのまま引退して、一生栄光の勝者として暮らしていけただろう。コーチとしても、引く手あまただったはずだ。
だが、それをしないのが奴なんだよな。
今の奴を知っているか。
傷だらけだよ。俺は、ぞっとした。
世界最強かどうかは知らないが、奴はたしかに「真の格闘家」ってやつだ。なぜお前とサガットが、いつまでも闘いつづけるのかわかるような気がするよ。
気づいてたか？
サガットの代理人として、お前に連絡をとったのは、俺だったんだよ。
まさかお前がアメリカに寄ってくるとは思わなかったんで、行きちがいになっちまったがな。
待ってるぜ。
ゆっくりこいよ。
1日遅ければ1日ぶん、3日遅ければ3日ぶん俺たちは強くなってるからな。
てめえをボロボロにしてやる。

KEN

追伸：もう1人、お前を待ってる人間がいる。ショックでくたばるなよ。

ここからすべては始まった！
ぶっちぎり増刊
ストリートファイターII
ここに登場するのは、世界各地でその名を轟かせた8人の格闘家である。彼らは、何のために闘うのか。どうして闘わなければならないのか。それは、金のためでも名誉のためでもない。ただ、勝ち続けることのみ許された己の運命に逆らうことができないだけだ。
彼らの行方は誰も知らない。
ストリートファイターII
カプコン制作スタッフの全面的協力を得た描きおろしイラストによるキャラクター紹介をはじめ、メイキングオブSFII、設定資料など、ストリートファイターIIのすべてを網羅した完全保存版！ダッシュしかプレイしてない君も読むしかない。
絶賛発売中！
月刊ゲーメスト1991年10月号増刊
定価1000円
ザ・ベストゲーム
史上最強のビデオゲーム本!!
月刊ゲーメスト1991年7月号増刊
定価1980円
集大成！
テレビの画面でゲームができる！と喜んでいたと思ったら、もはやバーチャル・リアリティの世界に突入してしまった。この激動の20年間のビデオゲームをあらゆる角度から分析した本がこれだ！
この瞬間からビデオゲームの歴史は君のものだ。
史上最強のビデオゲーム本
ザ・ベストゲーム

GET AT THE
すべての技を使いこなせ!
全キャラクター
操作方法&必殺技
多彩かつ強力な数々の技を極めた12人の戦士。鍛えあげられた彼らの四肢から繰り出されるこれらの技を、とくと見、そして習得せよ。闘いのゴングを鳴らすのは、それからでも遅くはない。
LETHAL WEAPON

悪の帝王…その強さの秘密がこれだ

VEGA

必殺技

サイコクラッシャーアタック

対コンピュータでは多用し、対戦では使い方次第で強力にも、あだにもなってしまう代表的な技。

ジャンプした敵につま先を引っかけるようにして出し、倒れている所へ削るように使うと効果的。

小、中、大では、移動距離と飛行スピードが違う。

ダブルニープレス

ベガの強さを確約している超必殺技。1発目が当たると自動的に2発目も入るうえ、非常にピヨらせる確率が高く、技のスピード、当たり判定などれをとっても申し分ない性能である。

これを軸にすえた連続技は、他のキャラにとって脅威である。また、遠い間合いから小で距離を詰めたり（フェイント含む）、投げはめから脱出するのに使用したりと、その利用価値は高い。

小、中、大では移動距離と出した後のスキに差がある。共に大のほうが長く大きい。

とにかく、この技を基本に戦略を組み立てていく。溜め時間が長いのが特徴。

ヘッドプレス

コンピュータ戦では、サイコクラッシャーアタックと同じくらい使用頻度の高い技。対戦では、飛び道具を使うキャラに対しては多用することもあるが、それ以外では使う機会が少ない。

連続技やダブルニープレスのあとに小パンチをキャンセルさせて使ったりすると効果的だが、やはり敵の意表をつく形になる。

小、中、大の攻撃力に大差はないが、失敗したときの被害の少なさを思うと小ボタンの使用回数が増えるのは当然。

サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレス後にパンチボタンで出せる。上手に使うと強力だが、手堅くいくならこの技は使わず、逃げてしまおう。この技にいくように見せかけて、敵の裏に回り込んで投げたりといった使い方もある。

小、中、大では、実際に技が出るまでの時間が違う。小はすぐにでて、大は遅くでる。

サマーソルトスカルダイバー　500pts.

ヘッドプレス後にどれかひとつ

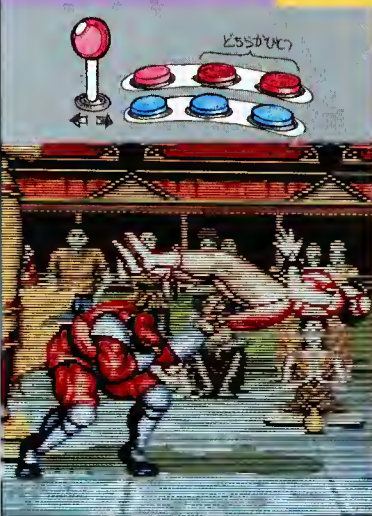
ヘッドプレス後にパンチボタンを押す。小がすぐに出るため、使うなら小ボタンで。

ダブルニープレス　500+300pts.

どれかひとつ

レバーを左右いずれかにしばらく入れ、反対方向に入れると同時にキックボタンを押す。溜めの時間はかなり長い。

デッドリースルー　1000pts.

どちらかひとつ

敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて、中か大のパンチボタンを押す。空振りを考えると中でやったほうがいい。

ヘッドプレス　200pts.

どれかひとつ

レバーを下方向にしばらく入れ、真上に入れると同時にキックボタンを押す。失敗時のことを考えると小で出すのが望ましい。

サイコクラッシャーアタック　500pts.

特殊なパターン

どれかひとつ

レバーを左右いずれかにしばらく入れ、反対方向に入れると同時にパンチボタンを押す。小と大は利用価値高し。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE, I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

投げ技

デッドリースルー
間合いが広く、あたえるダメージも大きい。

ベガの投げは強いため、めくり投げやくらい投げ、また、足の速さを利用していきなり投げなど、どんどん使用しよう。

基本技

見た目の印象どおり、キック系が強い。特に立った状態での小キック、大キックはリュウ・ケン、ガイル、春麗などに使え、小、中足払いは技のつなぎやフェイントなど、全キャラに対して利用する。

ジャンプ小キックも空中では非常に強力。垂直ジャンプキックもケン、ザンギエフなどに対して威力を発揮する。ホバーキックはあまりにもスキが大きく、利用価値は低い。ピヨらせたときの移動には使えるが。

パンチ系では、立ち小パンチとしゃがみ大パンチ、ジャンプ中、大パンチが使える。

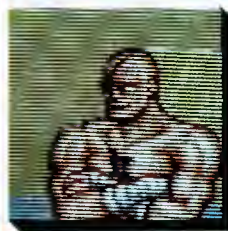
立ち小パンチは、遠間から跳んでくるザンギエフや、めくりにくる春麗、バルログを落とすのに使え、しゃがみ大パンチはリュウ、ガイル、ベガの跳び蹴りや竜巻旋風脚、スピニングバードキックを落とすのに多用する。

ジャンプ中、大パンチはブランカ、春麗、ベガなどを撃墜するのに多用する。すぐに出すのがコツで、相撃ちでもあたえるダメージが大きい。

極端なことを言えば、立ち蹴りと必殺技だけで闘えるのがベガだが、防御がしっかりしていないとあっという間につぶされてしまうので、技の訓練を怠らないように。

	小(弱)キック	中キック	大(強)キック	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ
直立	ヘルミドルキック 100pts.	デスミドルキック 300pts.	シャドーミドルキック 500pts.	サイコストレート 100pts.	サイコブロー 400pts.	サイコブレイク 500pts.
しゃがみ	ヒールスタンプ 100pts.	グランドヒールキック 300pts.	ホバーキック 500pts.	ローサイコストレート 100pts.	バーニングストレート 400pts.	ブラストストレート 500pts.
垂直ジャンプ	スピンスマッシュ 100pts.	スピンブレイク 400pts.	スピンクラッシュ 500pts.	ヘルチョップ 100pts.	ヘルアタック 300pts.	ヘルダイブ 500pts.
斜めジャンプ	スワローキック 100pts.	サイドワインダーキック 300pts.	トマホークキック 500pts.	ヘルチョップ 100pts.	ヘルアタック 300pts.	ヘルダイブ 500pts.

長いリーチと必殺技で勝負

サガット

SAGAT

必殺技

タイガーショット

タイガーショットには2種類あるが、厳密にはタイガーショットといえば上タイガーのことを指す。

上タイガーを使う機会としては、E・本田、ダルシム、ベガなどは通常使用する下タイガーが通じないために使用する。ジャンプ封じにも使えないことはないが、読まれると確実な攻撃対象となってしまう。

小、中、大の違いは飛行スピード。小が遅く、大が速い。小と大のスピード差が非常に大きい。

グランドタイガーショット

地べたに体をこすりつけるようにして下段に放つグランドタイガーは別名下タイガーとも呼ばれ、上タイガーよりも使用頻度は高い。

下タイガーの利点は、サガットの当たり判定が極端に低くなることだ。これにより先読みして跳び込むのが難しい。

小、中、大での違いは上タイガーと同じ。

タイガーアッパーカット

これといった対空兵器のないサガットに必要にして十分な必殺技だ。

引きつけて出せば完全無敵のため、どんな跳び込みもきちんと出れば100%返せる。しかも与えるダメージも超強力。このパワーはトップクラスであろう。

小、中、大の違いは伸び上がる高さ。当たれば倒れるのだから攻撃力の高い大で出すほうがいいだろう。

タイガークラッシュ

ストIIのコンピュータは使わなかった技。

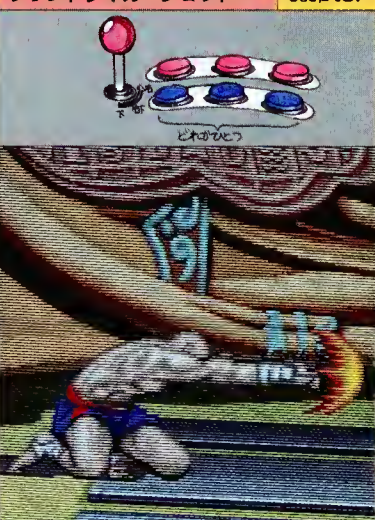
奇襲として使う機会が多い。タイガークラッシュからのバリエーションとして、アッパーカットやタイガーキャリー(投げ)、足払いなどにつなぐといい。またガードして大技を空振りさせるのも手。

小、中、大の違いは高さと距離。小は低く短い、大は高く長い。

至近距離ならば2発入る。

タイガーアッパーカット　小 1000pts. 中 1500pts. 大 2000pts.

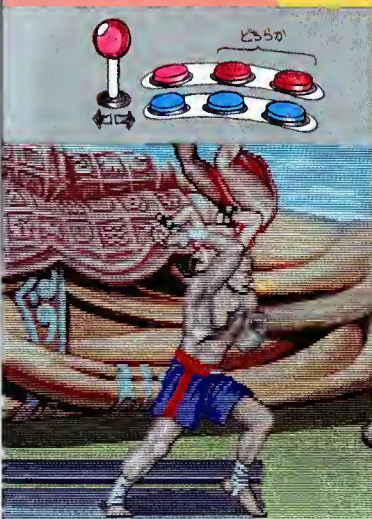
レバーを右、下、右下の順に素早く入力していずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

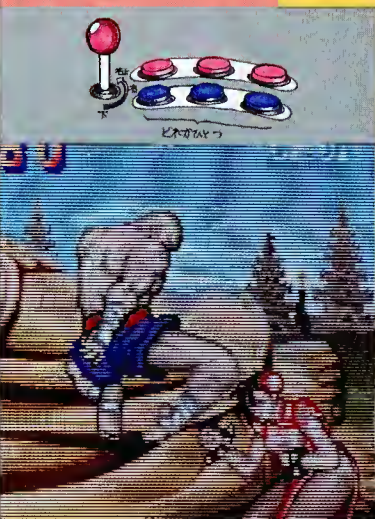
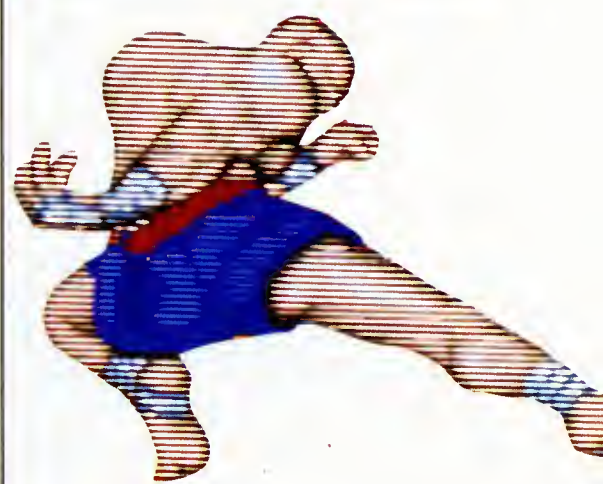
グランドタイガーショット　500pts.

レバーを下、右下、右の順に素早く入力していずれかのキックボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

タイガーショット　500pts.

レバーを下、右下、右の順に素早く入力していずれかのパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

特殊なパターン

タイガーキャリー　1000pts.

敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中か強のパンチボタンを押す。間合いは他のキャラよりやや狭い。

タイガークラッシュ　200+500pts.

レバーを下、右、右上の順に素早く入力していずれかのキックボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

投げ・つかみ技

タイガーキャリー

投げやりに放り投げるため、これをやられると非常に腹立たしい思いをさせられる。

間合いが狭いと感じてしまうが、なぜか多少離れていても投げているように感じるときがままある。

また、サガットは背が高いので、くらい投げや跳び込みをガードしての投げも強い。威力もそこそこあり、対戦では使う機会はあまりないものの、あるのとないのとでは雲泥の差がある（当たり前）。

基本技

サガットの特徴として、リーチがかなりあることが挙げられる。特に立ちの大パンチ、大キックが凄まじく、相撃ちになりやすいものの、ガイル、バイソン、ザンギエフなどの攻撃はほぼ返せる（相撃ちになってもサガットの攻撃力はかなり高いのでかまわない場合が多い）。

足払いは通常大足払いしか使わない。一見遅くて使えなさそうではあるが、これがけっこう使える攻撃だ。出かかりでくらってしまうことはあるが、見た目よりリーチもあるのでガードさせやすい（つまり戻りに反撃をくらわない）。

ほかには立ち小キックが強い。下段から入るので立ちガードしていると2発くらってしまうし、小とはいえ馬鹿にはならない攻撃力だ。

サガットの立ち蹴りはすべて2段蹴りで、中は中段2発、大は中段＋上段で入る。このうちでも大は、ダルシムの大パンチやスーパー頭突きなど意外なものまで返せるぞ。

跳び蹴りも強い。ジャンプ力がない分、上からかぶさるように跳ぶと必殺技以外では返されにくい。攻撃力もあるのも強み。

なお、小の攻撃は、すべてリセットがかけられる。それ以外では立ち小キック以外はあまり使う機会はないだろう。

総合的に、サガットはかなり対戦プレイで強いキャラと言える。ベガ、バルログ、ダルシムなどに比較的苦しめられるが、絶対的に不利というほどでもなく、ほかのキャラに関しても五分以上の闘いを繰り広げることのできるパワーを持っている。

なお跳びパンチと跳び蹴りのグラフィックは同じ。

	小(弱)キック	中キック	大(強)キック	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ
直立	ローキック 100(+100)pts.	ミドルキック 200(+200)pts.	ハイキック 400(+400)pts.	ティーソーク 100pts.	ハイストレート 300pts.	タイガーストレート 500pts.
しゃがみ	タイガーネイル 100pts.	タイガーテイル 300pts.	タイガーキック 500pts.	ローストレート 100pts.	アンダーストレート 300pts.	グランドストレート 500pts.
ジャンプ中	ジャンピングタイガードロップ 100pts.	ジャンピングタイキック 垂直400、斜め300pts.	ジャンピングタイガーキック 500pts.	ジャンピングタイガードロップ 100pts.	ジャンピングタイキック 垂直400、斜め300pts.	ジャンピングタイガーキック 500pts.

スペイン忍者はこうして空を跳ぶ!
バルログ

BALROG

■■■必殺技

フライングバルセロナアタック

空中で早めにボタンを押すことによって爪を広げる。これがフライングバルセロナアタックである。

バルログの中では威力が強い技で、爪の先を当てるように間合いを調節することによって入れやすくなる。近すぎる位置で当てると、着地のスキに投げられてしまうこともあるので注意が必要だ。

フライングイズナドロップ

相手の頭上に降りたときにボタンを押すとイズナドロップとなる。

低く、速いスピードでのイズナドロップは一瞬のうちに相手を投げ捨てることができる。その他、しゃがみアッパーの裏に回って投げたり、いろいろなバリエーションがある。強力な攻撃だが、各キャラに冷静に対処されるとそうは決まらない。

ローリングクリスタルフラッシュ

バルログの基本技。大・中・小とそれぞれ3回転・2回転・1回転する。回転中の攻撃は弱いが、最後の爪の威力がとても強い。1回転ローリングは、通常の対戦で比較的多く使用する。爪の部分が強いことを最大限に利用する。

2回転・3回転は連続技に使える。キャラにより連続して入るかどうかは違うが、それを心得ていれば強力な連続技になる。竜巻旋風脚の着地に出すのも有効な使い方。1回転ローリングが2～3発入るのに対し、中・大ローリングはそれぞれ3・4発当たる。

投げ・つかみ技

スターダストドロップ

空中投げの一種。投げる判定は上のほうにあり、高いジャンプをする相手に対して決めやすい。

決めやすいのは、バルログのフライングバルセロナのときや、ブランカ・春麗などに対してだ。ザンギエフなどのジャンプの低い相手には、まず決めることはできないというほど難しい。

レインボースープレックス

通常の投げで、威力は他のキャラに対して少し強い。しかし投げ間合いは短い。

しかし、バルログの足の速さはそれを補って余りあるだろう。いきなり歩いていって投げたり、垂直の小キックからの投げ、鋭いジャンプで跳びこしての投げなど、バリエーションは数多い。

■■■特殊技

バックスラッシュ

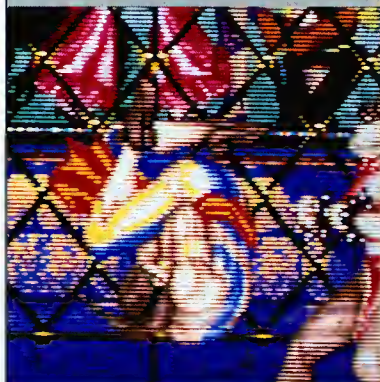
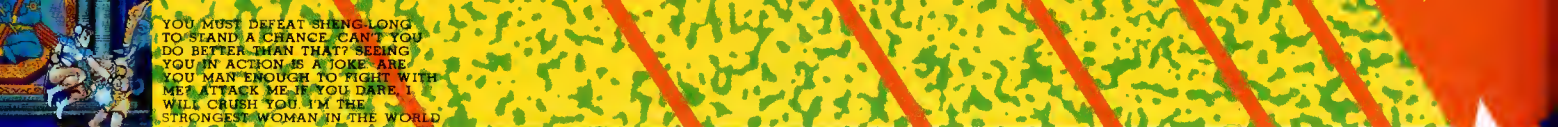
バック転し、その間は無敵になる。しかしその後スキができるのでそれが大きな欠点。

投げはめや、起き上がりに投げるために使える。多用は禁物。

■■■基本技

バルログはなんといってもリーチが長い。しかし、その一方爪を折られてしまうとリーチ、威力共に弱体化してしまう。この点が他のキャラに対して特殊だと言えるだろう。

ローリングクリスタルフラッシュ 100×α pts.

レバーを左に一定時間ため、右にレバーを入れると同時にパンチボタンを押す。敵が左の場合は左右対称に行う。

金網ジャンプ(壁向かいジャンプ) 0pts.

レバーを下に一定時間ためて、上に入れると同時にキックボタンで踏み切る。右上なら右に、左上なら左に跳ぶ。

バックスラッシュ 0pts.

レバーを左にすばやく2回入れる。敵が左の場合は左右対称に行う。

イズナドロップ 1000pts.

金網ジャンプのあとに、相手に接近し一定の間合いに入ったところでパンチボタンを押す。

フライングバルセロナアタック 500(300)pts.

特殊なパターン

金網ジャンプのあとに、大、中、小、どれかのパンチボタンを押す。相手の近くでレバーが入っているとイズナドロップになる。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

通常の対戦で使用頻度が高いのがしゃがみパンチのコンドルクロー、イーグルクローだ。リーチが長く使いやすいが、足元も当たり判定があるので足払いにひっかかりやすい。それに比べ、立ちの大パンチ、ブラッディークローは足元に判定がなく、リュウ・ケンの小足払いに勝つことができる。

コンドルクロー、イーグルクローは対空兵器にも使える。身を前に乗りだすため、ブランカ・春麗のキックをかわして爪を当てることができる。見切りが少し難しい。

通常の対空兵器は、立ち中パンチのスパーククローだ。爪が斜め上に伸び、ガイルの跳び蹴りなどを返せる。

これらすべては爪があってこそ威力を発揮する。

他の対空兵器に、跳び蹴りであるシューティングスターがある。登りながら大キックでたいていの跳び攻撃は返せる。ガードさせるために跳びこむなら、斜めジャンプの小キックで、起き上がりには垂直ジャンプの小キックが有効だ。垂直ジャンプの小キックの後は中足払いからしゃがみ爪や、そのまま投げが一つの攻撃パターンだ。

足払い系は、大スライディングのラウンドスライダーは通常の闘いでとても有効に使える。ためながら移動できるのもいい。中足払いのドラゴンウィップはしゃがみ中爪などへの連続技に使えるが、意外に使いづらい。

小の攻撃は単発で威力が弱いが、中ではしゃがみ小爪のリザードウィップがそこそこ使える。リセットをかけてローリングクリスタルフラッシュにつなげて、強力な連続技が可能だ。

	小(弱)キック	中キック	大(強)キック	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ
直立	フラッシュクロー 100(100)pts.	スパーククロー 200(100)pts.	ブラッディークロー 400(200)pts.	フラッシュクロー 100(100)pts.	スパーククロー 200(100)pts.	ブラッディークロー 400(200)pts.
しゃがみ	リザードウィップ 100(100)pts.	ドラゴンウィップ 100(100)pts.	ラウンドスライダー 200(200)pts.	ファルコンクロー 100(100)pts.	コンドルクロー 200(100)pts.	イーグルクロー 400(200)pts.
垂直ジャンプ	ローズニードル 100(100)pts.	ウィンディーライナー 200(200)pts.	スターライナー 300(300)pts.	ローズニードル 100(100)pts.	ウィンディーライナー 200(200)pts.	スターライナー 300(300)pts.
斜めジャンプ	コメットストリーム 100(100)pts.	メテオドロップ 100(100)pts.	シューティングスター 200(200)pts.	コメットストリーム 100(100)pts.	メテオドロップ 100(100)pts.	シューティングスター 200(200)pts.

(　　)内の点数は爪が折れたあと。

バイソン

BISON

■■■ 必殺技

ダッシュストレート

リーチが非常に長いので、特に対戦で相手の意表を突いて攻撃しやすい技のひとつである。立ち小キックや小足払いで返されることもあるが、やや遠めの間合い（伸ばした手がギリギリ当たるくらい）で出せばほぼ勝てる。

小・中・大の違いは移動距離。ただ、密着に近い間合いならどのボタンも変わらないが、間合いが少し離れていると大の場合パンチを出さずにダッシュしている時間が長いので、おもに小を使おう。

待ちに入っているときや、あまりにも遠くから出さない限り返されにくいので、ガンガン狙っていこう。技を出そうとしたところに入るし、ガードされても体力を削れる。

ダッシュアッパー

主に対空兵器か連続技の中で使う。また意表をついて間合いを詰めるのにも使えるが、冷静に足払いで対処されてしまうこともある。

跳び込みの強い技（ドリルキック、ブランカの大パンチなど）には負けることもあるが、早めにきちんと出していればほとんど打ち落とすことができる。ただ春麗ののっかりには負けてしまう。

ダッシュストレートよりも溜め時間が短くてよいということも覚えておこう。このため連続技の中でダッシュアッパーを2回入れることも可能である。

近い間合いから出すと、そうそう返されるものではないので、ダッシュアッパーからつかみor足払いストレート（しゃがみ大キック）なども使える戦法のひとつである。

ターンパンチ

「パワーのバイソン」を象徴する技であるが、溜めているとき操作がしづらいのが難点である。溜めるときはキックボタン3つで溜めたほうがつかみが使えるのでよい。

相手に背中を向けるポーズがあるのでダッシュ技より返されやすい。ねらうなら、CPU戦でのケンの大昇龍拳や春麗・バルログの三角跳びなど。対戦ではあまり使えないが強いていえばピヨったとき（連続技を入れたほうがいいと思うが）。

また、スリー以上のターンパンチを相手にめり込ませるようにガードさせて、そのあとつかむのが対戦で結構使える。意外と投げ返されない。

注意点はガード中やジャンプ中などターンパンチが出せないときにボタンを離さないように。

■■■ 投げ・つかみ技

ヘッドボマー

ダッシュになって新しく使えるようになった（コンピュータが使わなかっただけかも）技である。これで投げハメの的にならずに済んだ。

割と間合いが広いのと、最初の一撃が強いのがうれしい。また、バイソンの起き上がりはグラフィックと少しズレている（遅い）ので、倒されたあと相手が早めに跳び込んでくることになり、起き上がりでつかめることが多い。

つかんだあとはターンパンチやダッシュ技で体力を削ったり、ハメにもっていったりとバリエーションは多い。

■■■ 通常攻撃

バイソンの攻撃で立ちの中パンチ、大パンチ、中キック、

特殊なパターン

ダッシュストレート 500pts.

どれか一つ

レバーを左（左上、左下）に一定時間溜めて、レバー右と同時にいずれかのパンチボタンを押す。

ターンパンチ 1000pts.

同時にしばらく押す

同時にしばらく押す

パンチボタン3つかキックボタン3つを押しっ放しにしていずれかを離す。攻撃力はボタンを押して溜めている時間に比例（全8段階）。

ダッシュアッパー 500pts.

どれかひとつ

レバーを左（左上、左下）に一定時間溜めて、レバー右と同時にいずれかのキックボタンを押す。

ヘッドボマー 500+100×αpts.

どちらか

敵の近くでレバーを左右どちらかに入れて中パンチか大パンチを押す。ボタンを連打すれば早く頭突きする。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

大キックは間合いによって技が変わる。また、しゃがみの小と中の技はパンチとキックが同じ技になる。

小の技にだけキャンセルをかけることができる。

立ちアッパー

主に対空兵器として使うが、ザンギのラリアットに勝てる(ことも可能)。アッパー系の技の中で一番出るのが早いので、とっさのときはこの技で返すようにしよう。間合いによって左手と右手を使い分けているが威力は同じ。

立ちストレート

手が伸びるように出るので、相手があまり警戒していないすこし遠めの間合いから打ち込もう。遠めから跳び込まれたときの返し技としてもある程度使える(特にCPU戦で)。また、敵が歩いて近づいてきたときに、こちらも下がりながら出すのも効果的である。

しゃがみアッパー

ダッシュアッパーが溜まっていないときの対空兵器。立ちアッパーよりもこの技のほうが与えるダメージが大きい。CPU戦ではダッシュアッパーを出すまでもなく、跳び込まれたらこの技でまずOK。しかし対戦では伸ばした手に攻撃を当てられてしまい、跳び込みの強い技に一方的に負けてしまう。少し早めに技を出すことである程度防ぐこともできる。

足払いストレート

バイソンが地上にいる敵を転ばすことができる唯一の技である。他のキャラの中足払いなどの間合いの外から入れることができる。バイソンはキック技を持っていないので、この技の存在価値は大きい。つかみにいくと見せかけて、この技で転ばせるのがひとつの使い方である。

	小(弱)キック	中キック	大(強)キック	小(弱)パンチ	中パンチ	大(強)パンチ
直立(敵が近い)	エルボ 100pts.	ボディブロー 300pts.	ボディブロー 500pts.	ジャブ 100pts.	アッパー 300pts.	ストレート 500pts.
直立(敵が遠い)	エルボ 100pts.	バッファローボディブロー 400pts.	バッファローフック 500pts.	ジャブ 100pts.	バッファローアッパー 400pts.	バッファローストレート 500pts.
しゃがみ	シットジャブ 100pts.	ローストレート 300pts.	レッグクラッシャー 500pts.	シットジャブ 100pts.	ローストレート 300pts.	ライジングアッパー 500pts.
ジャンプ中	ハンマードロップ 200pts.	ジャンピングフック 400pts.	ブーメランフック 500pts.	ハンマードロップ 200pts.	ジャンピングフック 400pts.	ブーメランフック 500pts.

もうガイル・ダルシムも怖くない リュウ

RYU

ダッシュのリュウはマイナーチェンジのカタマリだ!!

ストIIからダッシュにかけて他のキャラが新技を覚えたりして大変身をとげた中で、リュウは一見ストIIと比べてあまり変化が見られない。だが人を見かけで判断するのは大きな誤り。リュウはこーんなに強くなったのだ!!

見かけの強さよりさりげない使いやすさ…必殺技編

まずリュウといえば波動拳。最もスタンダードな必殺技だがこの技はダッシュになってかなり使いやすくなった。

技が出るまでのモーションが早くなり、踏み込みの**足の当たり判定が短くなった。**これによって波動拳で相手を端においつめる(トリカゴ)ことが容易になった。また気絶させやすい技の一つなので実用度はNo.1であろう。

次に昇龍拳。この技はストIIでは小昇龍を相手に当てた時に相手が倒れずに(のけぞるだけ)返し技を食らうことがあった。しかし今回は**小昇龍(中昇龍)が地上で当たっても相手をダウンさせられるよ**うになった。また中・大でも300点昇龍が当たれば倒れる。これでダルシムのヨガはめも怖くなくなった、というわけだ。

最後に竜巻旋風脚。ストIIでは実用度が低く、対CPU戦ぐらいでしか(例外あり)使われなかったが、ダッシュになって大きく変化し、まさに「恐怖の技」となった。

一体なぜか?それは技の判定が大きくなった上に敵に当たると必ずダウンさせることができるようになったからだ。

技のダメージも大きくなり、しかも**上昇中、下降中は無敵**というおまけ付き!!

これによって対戦でも容易に相手をダウンさせることができ、闘いの主導権を握りやすくなった。

実際の闘いで説明すると、ストIIでは基本性能面で負けていたガイル・ダルシムなどと互角に闘えるようになったことが挙げられる。特に対ダルシム戦ではかなり優位に立ったとさえいえるだろう。

基本技 小技が弱くなった分、大技が使いやすくなったぞ!!

ストIIと比べて基本技で変わった点として、小足払い連打が有効でなくなったことがまず挙げられる。連続で入れてもピヨらせることはおろか、ほとんどダメージが入らないので、以前の凶悪ともいえる技ではなくなり、利用価値も下がってしまった。

しかし弱くなったのはそれぐらいで、他の強くなった部分で十分おつりがくる(これで小足払いが使えたら悪魔という話も…)。まずジャンプ大パンチが強くなり(ダメージ、判定ともに)、ガイルなどに対してガンガン跳び込めるようになった。そして垂直ジャンプしてのパンチやキックが共に当たり判定の面で強くなった。

ジャンプの時間もほんの少し速くなった。飛び道具に対しては少しだけ有利に傾いているようだ。

他にはネリチャギが2発当たりやすくなっている(ような気がする)。細かい点を記していくとキリがないが、少なくともストIIからかなり強力に変身している。やっぱり主人公のメンツってもんなのだろう。

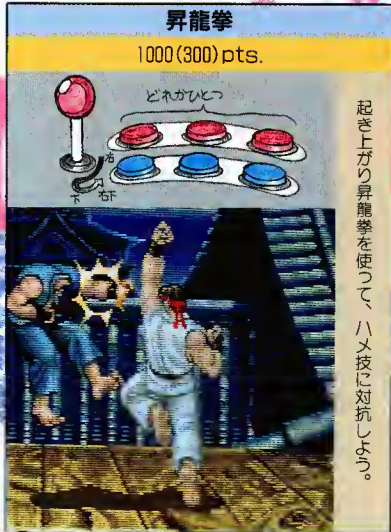
ダメージをくらいやすかった所も改善された。

波動拳
500pts.

どれかひとつ

大、中、小をたくみに使い分けて、相手をトリカゴに封じこめろ。

昇龍拳
1000(300)pts.

どれかひとつ

起き上がり昇龍拳を使って、ハメ技に対抗しよう。

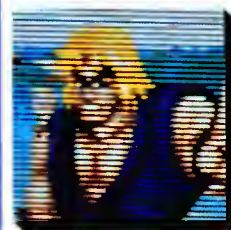
竜巻旋風脚
500pts.

どれかひとつ

ヨガファイヤーも抜けられる。このとおり。

ジャンプからの攻撃に新たな技として加わった跳び大パンチ。

昇龍拳で頂点に立て ケン

KEN

リュウとは正反対・超派手な変身をしたケンを見よ!!

ダッシュになってケンはどうなったか?それはプレイした君や、ケンと闘った君自身が一番よく知っているだろう。

そう、ダッシュのケンの性能はまさにケンの性格そのものの豪快な変身をとげたぞ!!

まずは必殺技から見ていこう、大きく変わったのは昇龍拳と竜巻旋風脚だ。

天下無敵の必殺技!! 昇龍拳

リュウが手堅く相手を転ばせることを目的とした改良をしたのにくらべ、ケンの昇龍拳は「いかに対戦相手をびびらせるか」という改良を目指したらしく（?）とにかく見た目が派手だ。特に大の昇龍拳は**大きく横に伸びていく**ので、対空兵器としてはまさに最強レベルのものになっている。これによりケン相手にはどのキャラもうかつにジャンプができないようになってしまった。

また特筆すべきはその**スキの小ささ**いことで、小の昇龍拳を連続で出す（ドラゴンダンス）だけでも相手はタイミングを合わせなければ返せないほどになった。

ケンの昇龍拳の恐ろしさはこれだけではない。真の恐ろしさはこれがからんだ連続技である。アッパー昇龍拳でも大ボタンのみで行うことによって3発当たる。またジャンプ大パンチからは…これについては連続技の項でじっくりと見てもらいたい。

その姿、疾風の如し… 竜巻旋風脚

ケンの精神の根底には、やはり目立ちたい、注目されたい、というようなモノがあるのかもしれない。それはこの旋風脚にも如実に表れている。

どこがどう違うか?見た目の通りである。つまり異様に速いのである。上昇から下降にかけて、**とにかくすべてが速い**。リュウのような上昇下降中の無敵時間がないのかさびしいが、それでもいきなり出すと相手に与える心理的プレッシャーは大きい。相手のそばに一瞬で移動した後で昇龍拳や足払い、というようなコンビネーションも使える。さらに1発入ればそのまま連続で決まる点も見逃せない。まさに疾風だ。

しかし1発1発の威力は低く、リュウのような当たれば形勢逆転ってことは少ない。この技をどう使うかは君たちしだいだ。

ちなみにリュウ、ケン共にダルシムのヨガファイヤーを旋風脚で抜けられるようになった。これは大きいぞ!!

基本技―性能はリュウに負けていない。違う所は…

必殺技ではリュウと別方向のパワーアップを果たしたケンだが、基本技に関してはリュウと同じように小足払いが弱くなり、ジャンプ大パンチなどが強くなった。が一つだけリュウに抜けがけしてパワーアップ（といえるか分からないか）したことがある。それは…**リュウより若干足が速くなった**のだ。これは直接勝敗には左右するとは思えないが、決して軽視はできないぞ。

ケンの特徴はやはり1にも2にも昇龍拳、あとは使用する君次第でケンは強くも弱くもなるぞ!!

ジャンプ大パンチは空対空、空対地兵器として使いがってがパワーアップ。

お互い違う方向へ力を伸ばした。たはして真の結着はつくのか?

波動拳

500pts.

他の2つほど大きな変更点はないが、飛び道具としての威力は絶大。

竜巻旋風脚

500pts.

異様に速い！間合いを測って相手の真後ろに落ちるのが有効だ！

昇龍拳

1000(300)pts.

跳んできた奴は必ず落とす！空振りしても連続して出せるのも大きい。

ジャパニーズ・スモウはやっぱり強かったぞ!!

E・本田

E・HONDA

日本の誇り!?恥!? あのスモウレスラーはどう変わったのか

ストIIではムチャクチャなスモウ・ファイトで世界を股にかけたエドモンド・本田、彼はダッシュになってどう変わったのだろうか?二大必殺技の百裂張り手、スーパー頭突きをはじめ、基本技までいろいろ変更された点は多いが、今回は一つずつ説明していこう。

強百裂はあたりまえ!! 出しやすくなったぞ、百裂張り手

ダッシュにおいては連打系の技がかなり出しやすくなったが、その恩恵を受けた一人が本田である。とにかく**百裂が出やすく**、対戦でも相手の体力を削りやすくなった。

また今回最大の特徴として、**百裂張り手を出しながら移動ができるようになったのだ**。移動スピードはかなり遅いが、相手を追いつめやすくなっている。まさに「重戦車」だ。

このように利点ばかり挙げたが不利になった点もある。百裂張り手の出す**腕にやられ判定ができて**、相手に技を返されやすくなったのである。よって百裂張り手をはなれた所で出すのは危険になった。しかし使いこなせば強力な技であることは間違いない。相手によって効果的に使っていこう。

スキが少なくなって使いやすく…スーパー頭突きだ

今回のスーパー頭突きは大、中、小ともにかなり変わった。

まず大、中、小ともに相手にヒットすると必ず**相手をダウンさせられる**。これによって闘いやすくなった。

また小頭突きは出るのが前より遅くなり、逆に大の頭突きは出るのが異様に速くなったぞ。また、小頭突きのやられ判定が大きくなり(足元にも判定が残っているようだ)、その分大頭突きのほうが使いやすくなったように思われる。

なお全体的に威力が下がってしまったようだが、大頭突きが使えるようになったので、対戦では使いやすい技になったぞ。

小のスーパー頭突きは出るまでの時間が長くなり、今までのタイミングよりシビア。

技の細かい変化で姑息な手が使えなくなったぞ!!

さて、本田も基本技などがかなり変わって、有利な点と不利な点がはっきり分かれてしまった。

まず有利になった点としては、ジャンプ小キック(尻)やジャンプ中キック(腹)が使いやすくなった。またジャンプ小パンチやジャンプ中パンチもかなり使いやすそうに見える。

また不利になった点では、しゃがみ小・中パンチが連打があまりきかなくなり、またやられ判定が大きくなったことが挙げられる。

これによってストIIで使えた「待ち本田」という戦法はあまり使えなくなった(小頭突きも弱くなったしね)。またジワジワと攻めるのもツラくなったといえるだろう。

つまりジャンプアタックなどからの強引な攻めが必要となってきたわけだ。

全体的には技のパワーも下がっていないのでなかなか使える本田、本田使いの君たちも早くダッシュの本田に慣れてダッシュ流本田格闘術を身につけてほしいものである。

ジャンプ小キック(尻)は少し強くなったぞ。どんどんツブしまくれ!

ダッシュでは、しゃがみ小、中パンチが弱くなった。これで地味な闘いはできないぞ。

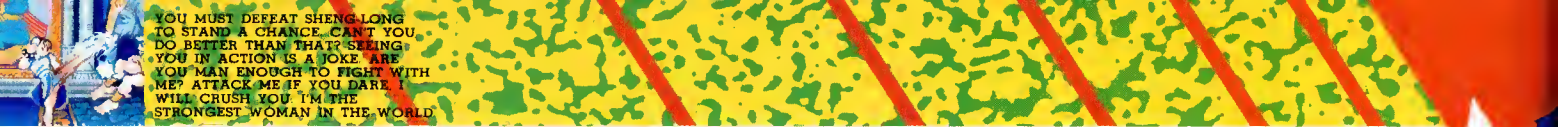
スーパー頭突き

500pts.

大のスーパー頭突きは、相手が反応しにくく使いやすくなった。

百裂張り手

500pts.

百裂を防御されても、前進すればダメージを与えることができる。

あの野性児ジミー君も修業して戻ってきたぞ!!

ブランカ

BLANKA

ストIIでは素早い動きで相手を倒したブランカは今…

ストIIでは比較的扱いやすいキャラだったブランカだが、ダッシュになって扱いやすさはそのままで、欠点を克服して帰ってきた。天敵に対しての闘いも…それは攻略のほうを見てもらうとして、さっそく技の説明をしよう。

欠点がなくなってパワーアップ!! ローリングアタック

この技と後述の電撃に関しては弱くなった点はほとんどない。これは大きいぞ。

ストIIではローリングを返されると2倍のダメージが入ってしまい、うかつには出せなかった。しかし、今回はそれがなくなり、返されてもあまり痛くなくなった。また、攻撃も入りやすくなっている。全キャラ共通で改良された、起き上がりに必殺技が出しやすくなった点の恩恵も受けている。これで倒されている所にたたみかけるような攻撃がされにくくなった。

さらに小・中・大パンチで距離を変えられるので、間合いをつめていきなりかみついたりできるようになって闘いにバリエーションができた。ほかの変更点はたいしたことはないが（叫ぶぐらいか）この技がいかに強くなったか分かっただろう。

連射ができなくてもOK!使いやすくなった電気技だ

エレクトリックサンダー（以後、電撃）はストIIでは対CPU戦で使えたぐらいで対戦にはあまり使われなかった。がダッシュではちょっとした変更ですい分使える技となった。

まず技の出し方、ストIIほど連打がいらないので大ボタンでも楽に電撃が出せるようになり、電撃を出そうとして失敗、なんてこともなくなった。

さらにダッシュは電撃が出るまでが早いので、連続攻撃にも使えるようになったのが大きい。当たり判定も変わったが、これは特に横方向にではないのでそんなに気にすることはないだろう。

「ウォッツウォッ」ガブガブッと噛んで

野性のパワー全開だ!!ワイルドファング（かみつき）

周知のようにブランカには投げ技がない。そのかわりにかみつき技があるのだが、ストIIではかみ終わった瞬間を敵に狙われるし（特にダルシム）、かみつきの間合が狭いなど、投げのように信頼できる技ではなかった。

それが今回は、間合いは広くなってかみつきやすい上に、かんだ後も後ろへにげる（食後の運動？）ため、実用性がかなり高くなったのだ。さらに相手の体力をごっそり削れるので、今まで食わず嫌いだった人ももっとかみまくろう!!野性のパワーは君を裏切らないぞ。

あちらが立てばこちらが立たず…基本技

前述のように必殺技は強力になったブランカだが、基本技では最強の部類であった中足払いのくらい判定が大きくなってしまい、地上戦が弱くなってしまった。

またストIIではガードができなかったブッシュバスターもガードされるようになった。

しかしながら、ジャンプ大パンチや中キック（欽ちゃんキック）なども入りやすくなって、[illegible]前に着地して跳び込みやすくなった。また、ワイルドダンス（持ち上げ）が対空技としてかなり使える技になったことも挙げておこう。

ほかには、ビーストテイルやローリングネイルがなくなったために、どんなときでも的確な技を出せるようになったのはうれしい点だ。

総合的に見て、ブランカはかなりパワーアップしたように見える。初心者でも使用でき応用も効くので、ストIIでブランカを使わなかった人も、ぜひ猛獣使いになろう。

クルッとバック転。食後の運動もいいね。

対空兵器として使えるようになったワイルドダンス。「いいよねコレ」ブランカ談。

エレクトリックサンダー

小　500pts.　中、大1000pts.

強電撃もすぐ出せるので対CPU戦、対戦ともに使えるぞ。

ローリングアタック

500pts.

ジャブなどで落とされても全然痛くない。野性の知恵か？

やはり軍人は強かった…

ガイル

GUILE

ストIIでは完璧な強さを見せつけたガイル。果たして?

今回ダッシュになって、全体的に技の威力が低く設定されたが、その影響をモロに受けたキャラがガイルではないだろうか。とにかくほとんど、すべての技の威力や判定などが変わっている。その技の一つ一つを説明していこう。

ガイルの強さの源、あの必殺技はどう変わったか?

まずソニックブーム。ダッシュでは撃ったときに踏みこんだ足に攻撃をくらいやすくなったため、そのスキをねらわれやすくなった。

そしてサマーソルトキック。今回は技を空振りした際に、かなり大きなスキができるようになってしまった。特に大サマーの空振りは大きなスキが生じるので注意が必要だ。

また大サマーソルトは、地上の敵に対しては2発当たるようになったのだが、サマーソルトキック自体威力が小さくなっているので強くなったとはいえない。

しかしガイルも修業を積んだらしく、すばらしい改良点ができたのだ!!

超使いやすくなったぞ!! 起き上がりサマーソルト

ダッシュではストIIに比べて、すべてのキャラの起き上がり必殺技が出しやすくなった。これでストIIではリュウ、ケンに起き上がりを攻め込まれていたガイルも、安心して返せるようになったぞ!!

また今回は封印（必殺技を出せない状態にされてしまうこと）がなくなったために、春麗やブランカに対してもバリバリサマーソルトが使える。神は悪魔を封印することをも許さないのか…。

使える?使えない? 新技のニーバズーカはいかに?

ダッシュでは新技を覚えたキャラがいるが、ガイルもその一人。その新技は「ニーバズーカー」だ。レバーを横に入れて中キックで出るこの技は、今のところ使えるかどうかまだよく分からない。利点としては、ソニックブームをためたまま出せることがあるが、くらい投げを受けやすいなどの理由からあまり利用価値はなさそう。しかしあくまでもそれは今のところであって、思わぬ利点があるのかも?

全体的にパワー不足か? その他の技も解析だ

ダッシュにおいて、ガイルの基本技はほとんどが弱体化を見せている。まずは立ち小パンチ、以前ほど連打ができない上に威力もなくなり、リーチさえなくなってしまった。また中足払いが以前ほどの使いやすさがなくなり、しゃがみ中パンチやソバット、トラースキックとともに判定面で（攻撃、くらい判定）弱くなってしまった。

ほかにも空中投げの間合いが小さくなってしまった（それぞれストIIの約半分の間合いに）ので、状況に合わせて投げ分けなければならなくなった。

いろいろな面で弱体化が目立つガイルだが、封印がなくなり、起き上がりサマーが使えるなどの理由と、あいかわらずの守りの堅さからダッシュでもかなり強力なキャラだ。またガイルの天下か?

波動拳にソニックブームを当てて裏拳…、アレレ?入りにくくなったぞ。

この間合いだとフライングメイヤーは無理。キックボタンでバックブリーカーだ。

サマーソルトキック

小、中1000pts.　大300(+300)pts.

地上で当てると2発入る。しかし威力は低い。

ソニックブーム

小400pts.　中、大500pts.

パワーダウンしたガイルの技の中で、ソニックブームは健在。

ニーバズーカー

300pts.

新技・ニーバズーカーの使い勝手は未知数だ。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

弱くなってもファン多し、持ち前のスピードで勝負！

春麗

CHUN-LI

ストIIでは技の素早さで他キャラを圧倒したが…

ストIIにおいてはその空中投げのすさまじさと、足払いの素早さで闘ってきた春麗。ダッシュでは新技が2つ増え、世界の王座を狙うぞ。

使いやすさ倍増!!——百裂キック

ダッシュではこの技がかなり使いやすくなっているぞ。まず**連射が遅くても出るように**なった。もちろん大キックでも余裕で出せるぞ。

また技が出るまでのスキが小さくなったので、対戦でも安心して出せるようになったぞ。さらに掌底（相手に接近して大パンチ）を出し、その技のモーションを途中でキャンセルして百裂が出せるので、連続技としても使えるようになった（ただし小、中の百裂のみ）。

この技は防御されても相手の体力を削れるので、対戦においてうまく使うことが勝利への第一歩、といってもいいだろう。

ストIIではただの色モノ技、スピニングバードキックは？

ダッシュではスピニングバードキックの**上昇、下降のスピードが速く**なり、下降中も無敵になった。移動スピードも若干早くなったおかげで、多少は使い道ができたようだ。

ただ、よけられやすく威力も変わってないので、起き上がり技として使うぐらいで、効果的な活用は難しいだろう。

ついにこの技を使うときが…鶴脚落&後方回転脚

ダッシュの春麗は新技として二つの技を使う。その一つはその飛躍力で相手の背後を狙う技「鶴脚落」。そしてもう一つは、相手に一撃を加え、すぐに離れる一撃離脱技である「後方回転脚」である。

まず鶴脚落。この技の利点は相手の背後から攻撃するため、相手が返しにくいことだ。またそれを利用して、ダウンした相手の起き上がりざまを狙うのも手だ。ただし起き上がり技（昇龍拳など）で返されるということを忘れないように。

次に後方回転脚だが、この技は鶴脚落ほど使いでがない。相手から離れてもあまり意味はないし、蹴り上げ自体弱いので、対CPU、対戦ともに使用度の低い技である。ただ、攻撃しながら逃げるということから、フェイントとしては使えるかもしれない。

鶴脚落は投げの間合いでレバー横＋大キック、後方回転脚は同しくレバー横＋中キックで出せるぞ。

技の一つ一つのやられ判定が大きくなりピンチー!の基本技

ストIIでは蹴り技、特に中足払いや元キック、立ち中キックなどが使いやすく、有効な技だった。しかし、ダッシュになり全キャラ小技が使いにくくなるに従って、春麗の技もことごとく使えなくなってしまった。特にほとんどの蹴り技のやられ判定が大きくなり、一気に不利になった（特に中キックにも昇龍拳が当たる）。

空中でののっかり攻撃も足がひっこむようになり、また返し技をくらいやすくなった。

そして極めつきは、あのザンギ並みの吸いこみがウリだった空中投げの間合いまでかなり狭くなったことだ。

ただし、相手の後ろ側に回り込んで着地と同時に投げに行けば、ほぼ確実に投げることができる。この特性は春麗にかぎったことではない。しかし、スピードを生かして投げに行く戦術は春麗の得意とするところだろう。

総合的に使いにくくもなり苦戦が予想されるが、春麗ファンはあきらめないでくれ。使い手によっては、ストIIよりダイナミックな試合展開が見られるのだ。

新生春麗に期待しよう。

スピニングバードキック
500×αpts.

技のスピードが増したスピニングバードキック。この技を生かすも殺すも君の腕しだいだ。

百裂キック
500×αpts.

強百裂が楽に出せるので相手の体力をバリバリ削るべし！

後方回転脚
300pts.

ガードをされると、空中で攻撃をくらってしまうので注意。

鶴脚落
200pts.

新技の背中蹴りだ。うまく使えば闘いにバリエーションができるぞ。

相手がくぐり投げにきても投げ勝てる。

はめは使えなくなったけど パワフルになって帰ってきた

ザンギエフ

ZANGIEF

ストIIではスクリューはめ命だったザンギ、ダッシュでは…？

ストIIではとにかく最低ランクに位置し、スペシャリストたちのみが伝説を作っていったキャラ、ザンギエフ。ダッシュではどうなっているか。全体的に技の特徴が変更されたので一つ一つ説明していこう。まずは必殺技からだ。

一長一短とはまさにこのこと ラリアット＆スクリュー

まずは使いやすくなった技から。ダブルラリアットだ。この技の今回の最大の特徴は、何といっても使用中に前後に移動できるようになったことだ。これにより飛び道具を容易にかわすことができるようになった。

さらにこの技はボタンを押して出るまでの間が短く、またしゃがんだ状態からでも出せるようになったので、ストIIに比べてかなり使いやすくなっている。技の判定が回転中変化するので少しわかりづらいが、うまく使えば闘いを有利に進められることうけあいだぞ。

いっぽう使いにくくなってしまった技はスクリューパイルドライバーだ。出し方、ダメージ共にストIIと変わっていないが、技を決めたときに上に高く舞い上がり、着地後相手との距離がかなり開くようになってしまった（ただし、画面端でならあまり距離は開かない）。これによりスクリューの後のたたみこみができなくなってしまった。なお立ちスクリューは今までと同じ要領でかけられるぞ。

このようにダブルラリアットが使いやすく、スクリューが弱くなってしまったわけだが、決して必殺技が使えないってことはないぞ。ダブルラリアットはキャンセル技としても使えるし、使い方次第でかなり地位を上げることも可能だろう。

パンチからキック、そのほかの技までこんなに変わった

まず大きく変わったのは垂直ジャンプ＋中、大パンチでのヘッドバッド（頭突き）だ。この技を敵に当てると、かなりの確率で星を出すことができるようになった。不利になった点として、技が一瞬しか出なくなってしまったのだが、それでも十分有効な技となったことは変わらない（何といっても今回は星が出にくいからね）。

さらにザンギ使いにはうれしいことに大足払いが非常に入りやすくなり、有利に進めるのだ。さらに立ち大キックも強くなっているので対戦が少しやりやすくなった。またジャンプ大パンチやボディプレスも強くなったように感じられる。

不利になった変更もないわけではない、ストIIでは使用できた地獄足払い（小足払い連打）がなくなってしまった。またしゃがみ小パンチの威力がほとんどなくなってしまって、スクリューへの布石ぐらいにしか使えなくなってしまった。

全体的に見ると必殺技と基本技のレベルの差が小さくなったザンギエフ。今回はストIIより闘い方が一層神経を使わされるが、飛び道具をラリアットで無力化できたり、上タイガーをよけられるなど、使い手しだいでは強力なキャラに変身する。パワーアップしたザンギエフは脅威的だ。

大足払いも判定が大きくなって使いやすい。どんどん転ばせよう。

ヘッドバッド
中400pts.　大500pts.

これ1発でほぼピヨらせることができる。一撃必殺の対空兵器として活用すべし。

スクリューパイルドライバー
2000pts.

着地後、間合いが開いてしまうスクリューパイル。画面端で決めれば距離をつめられる。

ダブルラリアット
500pts.

かなり利用度が増したダブルラリアット。左右に動けて、起き上がり技としてもOK。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

はめも健在!?接近戦に強くなって新たなる闘い方を身につけた強豪

ダルシム

DHALSIM

手足を伸ばすヨガ野郎、ダルシムはどうなったのか？

ダルシムはストIIでは黄金時代を築いたが、ダッシュにおいて予想以上に弱体化してしまった。基本的な性能も他キャラのように上がったわけではないので、下手をすると最弱の部類に入ってしまうかもしれない。

しかし技の一つ一つがどう変わったのかを知った上での戦法を考えれば、強敵として恐れられることはまちがいない。

それでは技がどのようになったのか、説明に入ろう。

ヨガの奥義はどう変わったか？必殺技の数々

ダルシムといえば、ヨガファイヤーで相手を跳ばせて、キックや逃げ攻撃で落とす戦法がポピュラーだった。その、すべてのきっかけだったヨガファイヤーに関しての変更はない。

それよりも、たまに間違って出てしまったヨガフレイムに変更が加えられた。ストIIでも、ファイヤーとフレイムの使い分けが難しかった。しかしダッシュでは、投げ技と同じくらい相手の体力を奪うことのできるヨガフレイムを活用したい。

大、中、小で与えるダメージが違うが、たまに全然相手の体力が減らないときもある。

ヨガファイヤーは、小パンチからのキャンセル技として使えるようになった。

新生ドリルアタックを見たか!?

ダルシムの変更が最も顕著に現れているのがドリルアタックだ。

今までのようにジャンプの頂点でボタンを押して出すのではない。ジャンプ中に、レバー下＋大パンチ（キック）で出せるようになったのだ。

これにより、ジャンプしてすぐにドリルキック出す通称「すぐドリ」という戦法が生まれた。垂直や逃げジャンプから突如として相手の足元に攻撃をする戦法は利用価値が高い。

また、相手に与えるダメージも大きいときがある。

返されやすくなったが闘い方しだい—基本技

とにかく返されやすくなった。伸ばした大パンチにカウンターを当てられやすくなり、うかつに手を出せない感がある。

今まで一方的に勝っていた相手にも返されたり、相撃ちにもっていかれてしまう。

また、逃げ大パンチなども多少使いにくくなったようだ。

また、強くなった技として小、中のスライディングが挙げられる。スライディングが素早くなり、しゃがみ小蹴りがなくなって、確実に小スラが出るようになった。

さまざまな返し技として使えるほか、着地を狙ったり、飛び道具をすり抜けたり実用度が高い。

ほかには、ヨガスマッシュ（レバーを入れて中パンチ）で相手の体力をゴソっと削れるようになった点も見のがせない。

総合的には弱くなったような点が目立つが、それを補うべくストIIと違う闘い方をすることが大事なようだ。接近戦での頭突きなど、新しい戦法を効果的に使おう。

ヨガフレイム
1000pts.

投げるよりダメージを与えることができることがある。確実に出せるようにしよう。

ヨガファイヤー
500pts.

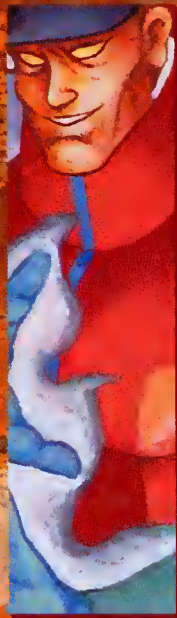
やはりダルシムの基本はこれ。竜巻旋風脚には当たらなくなったので注意！

ドリルキック
200pts.

ダルシム特有のスローなジャンプから突然強襲戦法が使える。大パンチボタンで頭突き。

ダッシュではスライディングをどう使うかが勝負の分かれ目になるかもしれない。

起き上がり技がある相手にはハメにくいが、その威力はなかなかのもの。

OPERATIONAL
無敵を誇る格闘家をめざせ!
秘伝
対戦攻略大全
期は熟した。修業の成果を試すときがついにきたのだ。ストリートファイトにも戦略が必要だ。ときにも不様に敗北を喫することもあるだろう。だが、それはそれでかまわない。己の拳を信じ、再び挑戦すればいいのだから…。
TACTICS

対戦基礎講座&ダイヤグラム

まずは一読、それから専門課程へと進め。苦手キャラは何?キャラ選びの参考にしよう。

くわしい対戦攻略へ進む前の段階として、基本的に知っておきたいものをまとめてみた。しっかり理解してから次の徹底攻略へと向かおう。

返し技を知ろう

相手の攻撃をどの技で返せるかは正確に知っておかなければならない。特にジャンプ攻撃に対する返し技は重要だ。

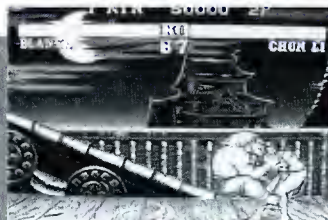
リュウ・ケンはとにかく昇龍拳が強い。同様にほぼ無敵の対空兵器にサマーソルトがある。ただし、ガイルはためていないとサマーソルトが出せないので、立ち中キック・大キックなど間合いに応じていろいろな技を使い分けないといけない。

また、対空兵器には逆にジャンプしてよりながらキックを当てる登り蹴りや、下がって出す足払い、近づいてくぐってパンチなど、間合いを変えて返す方法がある。多彩な返し技を知り、状況に応じていかに敏速に使えるかが勝負を大きく左右するぞ。

完全無敵の対空兵器、昇龍拳だ。

下がって足払いはガイルなどでは重要な返し技だ。

超基本戦法・ガードさせて投げか足払い

ストIIでは、ガードしているとくらう攻撃は投げだけだ。しかし投げを返そうとして投げ返しにいくと、足払いを決められやすい。跳びげりを当てた後に、歩いて投げか足払いかを狙う戦法はストIIの基本戦法といっていいだろう。相手に読まれないよう、投げか足払いを選択するのだ。

相手をガードさせるのはもちろん跳びげりでなくてもかまわない。ガイルならソニックブームが主体だろうし、ベガならダブルニープレスから中足払い・投げの選択ができる。小足払い・中足払いから狙えば投げはめ戦法になるぞ。

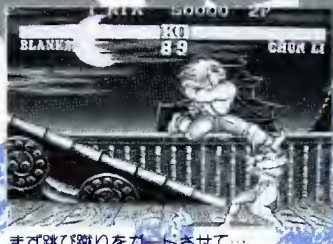
かみつき。ブランカは間合いが広いぞ。

まず跳び蹴りをガードさせて…、

大足払い。意表をつかれてころぶ。

フェイントを駆使しよう

波動拳を跳びこすときなど、実際は波動拳の白い弾を見ているわけではない。動いたモーションを見て跳んでいるのだ。

ストIIは、相手の技の対応がいかにできるかが勝負というところがある。そこで、相手がピクッと動いたら反応してしまうものだ。

そこで、常に意味のない技を出していると、本当に重要な技（波動拳など）のタイミングが見切りにくくなる。リュウ・ケンの立ち小キックのフェイントなどがメジャーだ。

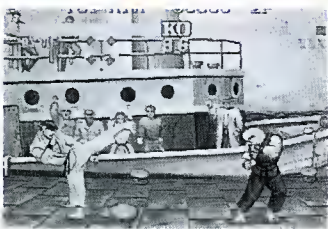
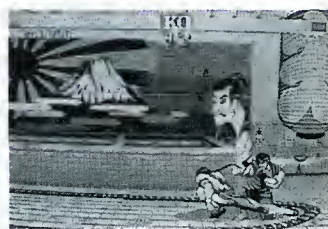
フェイントの技は、小の技のほうが一般的によい。大きい技はスキができ、つけこまれてしまうからだ。特に対ザンギエフ戦などはそういえる。

ほかに、立ったりしゃがんだりというのもフェイントに使える。しゃがむと足払いに来ると思って相手が下ガードするのでそこを投げるのだ。ガイルがよく使う。

フェイントは対戦が白熱すればするほど決まりやすく、有効だ。どんなに追い詰められても使えるように体にたたきこんでいこう。

ジャンプを誘う立ち小キック。

間合いに応じた戦法をとる

相手との間合いを考え、どの技を出したらよいか判断しよう。例えば、バルログのスライディングは近くで出すとめりこんでしまい、足払いをくらってしまう。

もう一歩進んで、間合いに応じた戦法が即座にとれるとなおよい。リュウ・ケンなら離れたら波動拳連打でよいが、近づかれたらフェイントを駆使して足払い・ジャンプ攻撃・波動拳のどれかを選択しなければならない。やりやすい間合いでも、不利な間合いでも即座にベストの戦法に切り換えられるようにしよう。迷っていると簡単につけこまれてしまうぞ。

近くで出すとめりこんでしまう。

各キャラ別の具体的な戦法

では、具体的にキャラ別の基本戦法を見ていこう。

リュウ・ケンは離れたら波動拳連打から昇龍拳、近づいたら跳び大パンチ・キック、竜巻旋風脚から小足払い・大足払い・投げを狙う。

E・本田は相手にできるだけ近づき、突然の大のスーパー頭突き、大のおかまキック、しゃがみ中キック・百裂張り手を使っていく。

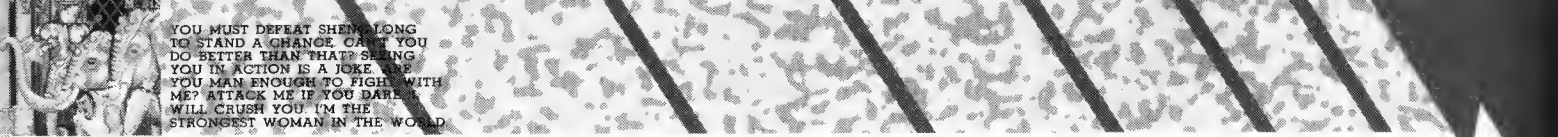
ブランカはジャンプ大パンチ・キックで攻め、すきをついて大のローリングを出す。ためていないときはのびーるパンチ、大足払いを接近して狙っていってもよい。

ガイルはソニックブームをうちながら近づき、ガードさせて足払い・投げを狙う。跳んできたらサマーソルト・上り大パンチなどで撃墜する。

春麗は中足払いと投げを接近して常に狙っていく。キャラによってはジャンプ小キックで近づき百裂キックなども使える。背中蹴り連打も強力。

ザンギエフはジャンプ大パンチ・大足払いでなんとかして近づき、立ちスクリューや大足払いで崩す。そしてスクリューはめにもっていく。

ダルシムはヨガファイヤーから大スライディング・逃げ大パンチで近づけないようにする。キャラによってはすぐドリルキックの連打からヨガはめにもっていく。

バイソンはダッシュストレートとターンパンチでガンガ

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

バイソンはダッシュストレートが基本。

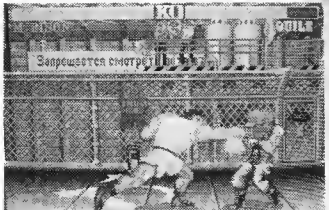
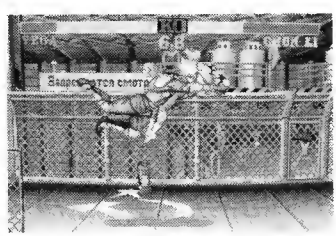
ン押す。つかんだらクリンチから逃げ大パンチやクリンチはめのバリエーションを駆使する。

バルログはしゃがみ中・大爪と一回転ローリングクリスタルで押さえこむ。間合いを離して待って近づいてくるところを攻撃してもいい。

バルログはローリングクリスタルをうまく使っていこう。

サガットはタイガーショットでとばせてタイガーアッパーカットと、近づいて小キック連打から投げ・大足払いで攻めてもいい。

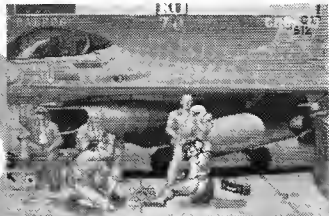
ベガはダブルニープレスからダブルニーはめ、ダブルニープレス投げで攻めたい。近づいて立ち大キックで減らし、跳んできたら上り大パンチで落とすのが常套手段。スキあらばサイコクラッシャーを使う。

これらの戦法は基本戦法で、くわしくは各キャラのコーナーで徹底的に説明している。そちらを参照してほしい。

必殺技の強さを生かして君臨するのはベガ。サイコはめ、ダブルニープレスはめの2つの強力なはめ技を持つ。ヘッドプレスも強力で、はめを使わなくても強いキャラクターだ。対空兵器が完璧でないのが唯一の弱点。

ジャンプ大パンチも強いぞ。

サガットも強力なパワーを持っている。タイガーアッパーカットは出した直後が無敵で、どこで当てても強力な破壊力だ。タイガーショットのスキも少なく、守りも堅い。ベガが唯一の天敵だ。

下で当てても上で当てても威力抜群のタイガーアッパーカット。

ガイルはストIIより弱くなったものの、堅い守りは健在。サマーソルトの封印もなくなり、もろさが消えた。ただしいろいろな技が少しずつ弱くなり、以前ほど楽でなくなった。特にリュウ・本田はあなどれない。天敵はサガット。タイガーで押されると抜け出せない。

バルログは長い爪とローリングクリスタルフラッシュを生かして押さえこむ強さがある。爪を折られるとかなり弱くなってしまうのが欠点だ。使い方次第で全キャラにまんべんなく闘える。

爪を折られると戦力半減。

ダルシムは他のキャラの進化により苦しくなったが、すぐドリルが付け加わり無限の可能性が加わった。ただし使い方を誤ると自爆してしまうため、よりテクニックが必要となる。ベガ・バルログ・春麗もつらいが今回最もイヤになった敵はブランカか。

無敵の可能性を秘めるすぐドリル。

そのブランカは、基本性能が上がり大きく株は上がった。まんべんなく強いが、サガット・ベガにはやや不利。ローリングアタック・電撃はとても使いやすくなった。

一時は強かったリュウ・ケンは、やはり徐々にランクダウン。ベガ・サガットにはなかなか勝てない。破壊力があるので怖い存在だが、下位のキャラにも楽に勝てる相手は少ない。

春麗はストIIに比べれば戦力大幅ダウンだが、使いこなし方によっては全キャラにそこそこ闘える。百裂や背中蹴りなど新たな技が加わり、使いやすいキャラではある。

E・本田は技にやられ判定ができたため、リュウ・ケンにかえってつらくなってしまった。しかしジャンプ小キックが強くなったなどの理由でガイルに以前より強くなったのはラッキーだ。それでもつらい敵は多過ぎる。ブランカとの違いが理不尽だ。

ダッシュアッパーのほうがため時間が短い。

四天王の中では下位に甘んじているのがバイソン。空中戦に弱いのと、足払いが下まで判定がないのが欠点。破壊力はすさまじいものがあるので、相手のスキをつく読みが重要になってくる。名人芸が要求される。

やはり最後はザンギエフ。スクリューが離れるのはともかく、相手の起き上がり技が強力になったのではまりにくいのがなんとも苦しい。しかし独特の面白さはますます磨きがかかった。ストIIと比べるとガイルが超強敵だ。

スクリューが起き上がり技で返されやすくなったのが残念。

ストIIダッシュの相性はこのようになっているが、もちろん個人の腕によって簡単に逆転してしまうのはいうまでもない。また、今後の研究により、相性の変化も考えられる。相性が悪いからといってあきらめず、かえって燃えるくらいの心構えを持ってもらいたいものだ。

対空兵器一覧

リュウ・ケン	昇龍拳・登り蹴り・大足払い
E・本田	スーパー頭突き・立ち大パンチ
ブランカ	立ち大パンチ・ローリングアタック ブッシュバスター・のび〜るパンチ
ガイル	サマーソルト・立ち中キック・立ち大キック・登りパンチ・足払い
春麗	蹴り上げ・空中投げ・元キック・登り小キック・立ち小パンチ
ザンギエフ	立ちジャブ・ダブルラリアット・頭突き
ダルシム	大スライディング・逃げ大パンチ・キック・立ち中キック・ヨガチョップ
バイソン	立ち中キック・しゃがみアッパー・ダッシュアッパー
バルログ	登り蹴り・立ち中爪・しゃがみ中爪
サガット	タイガーアッパーカット・立ち大キック・登り蹴り・大足払い
ベガ	上り大パンチ・しゃがみ大パンチ

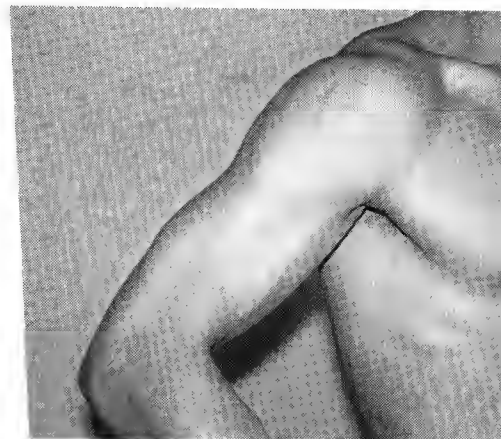
ストIIダッシュ対戦ダイヤグラム

	ベガ	サガット	ガイル	バルログ	ブランカ	ダルシム	リュウ	ケン	春麗	E・本田	バイソン	ザンギエフ	
ベガ		7	5	6	6	6	6	6	7	7	8	6	70(+15)
サガット	3		6	4	6	5	6	6	6	6	7	9	64(+9)
ガイル	5	4		5	5	4	5	6	6	6	7	8	61(+6)
バルログ	4	6	5		5	5	6	6	6	6	6	6	61(+6)
ブランカ	4	4	5	5		6	6	6	6	5	4	7	58(+3)
ダルシム	4	5	6	5	4		6	6	4	5	7	8	60(+5)
リュウ	4	4	5	4	4	4		5	6	7	6	4	53(−2)
ケン	4	4	4	4	4	4	5		6	7	6	5	53(−2)
春麗	3	4	4	4	4	6	4	4		5	5	6	49(−6)
E・本田	3	4	4	4	5	5	3	3	5		5	8	49(−6)
バイソン	2	3	3	4	6	3	4	4	5	5		4	43(−12)
ザンギエフ	4	1	2	4	3	2	6	5	4	2	6		39(−16)

今度こそ主人公にふさわしい強さを身につけたか!?

リュウ・ケン
RYU・KEN

それぞれにパワーアップした必殺技を使いこなし、「真の格闘家」たる勝負をめざせ!

YOU. A

主人公でありながら、ストII対戦では8人中最弱ではないか、とまで言われた不遇のキャラ、リュウ・ケン。ダッシュになって大幅にパワーアップ、多くのキャラと互角以上の闘いができるようになった。まずは基本パターンから見てみよう。

波動昇龍拳で攻める

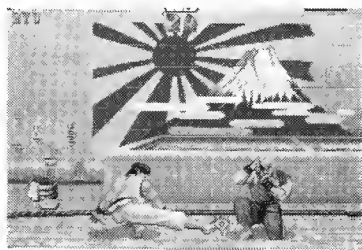
やはり、リュウ・ケンの攻めの基本はこれだ。波動拳を撃ち、相手が跳んできたら昇龍拳で撃墜する。先読みされないように、立ち小キックなどのフェイントを忘れぬこと。

相手を鳥カゴにする

鳥カゴとは、相手を端に追い詰めて波動拳を連打する攻め方のことだ。相手が波動拳をガードしたら、すぐに次の波動拳を撃つのが鉄則。ガードしたあとに跳んできても、ほとんどのキャラに対しては昇龍拳が間に合う。

鳥カゴは波動拳→波動拳の周期が短くなったリュウでは特に有効で、キャラによっては鳥カゴにすればほとんど勝ちといえるほど強力な攻めだ。

足払い波動拳を活用する

小・中・大いずれかの足払いを出し、直後に波動拳を撃つと、足払いを当てたあとのスキが消され、すぐに波動拳が出る。これを足払い波動拳という。

しゃがんでキックを押したらすぐに、波動拳を入力する。

足払い波動拳はアッパー昇龍拳などと同じように、必殺技によって前の技のスキのモーションがかき消されるキャンセル技の一種だ。

スキのモーションがキャンセルされ、足払いが当たった直後に波動拳が出る。

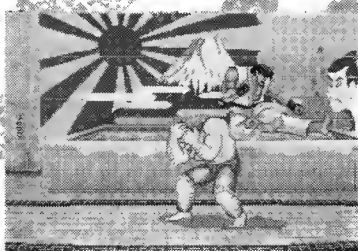
出し方としては、相手が右にいる場合、レバー下または左下でキックを押し、素早く下→右下→右とぐるっと回してパンチが比較的出しやすい。

足払い波動拳は、いったん足払いをガードしてしまうと、まず波動拳をジャンプでよけることはできない。このため、波動拳をガードさせて体力を削るだけでなく、相手を端に追い込む方法としても使える。

相手との間合いを開け、波動拳連打に持っていきたいリュウ・ケンにとって、もはや足払い波動拳は常套手段、基本技と言ってもいいほどだ。足払いのあと、投げを狙うのでなければ、迷わず足払い波動拳を撃つクセをつけておこう。

起き上がりに跳び込んで攻める

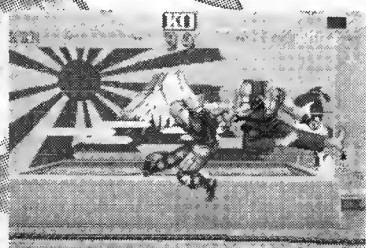
無敵になる必殺技を持たないキャラにとって、起き上がりに跳び込みから攻められるのは嫌なものだ。

跳び込み方としては、正面から普通に当てていくもののほかに、めくりもある。

めくりはほとんどのキャラに対して有効な、起き上がりを攻めるパ

めくりは相手の起き上がりに大キックで跳び込み、リュウ・ケンの跳び蹴りのお尻のあたりを、相手の後頭部付近に当てる攻め方だ。

跳び込みからの攻め方は、着地後いきなり投げ、小足払い→大足払い、小足払い竜巻旋風脚（キャンセル技）など、無数にある。

めくりの特徴は、受ける側がレバーを前に入れないとガードできない点だ。普通の跳び込みかめくりかを、瞬時に判断しなければならないのだ。

めくりは起き上がりの直前に相手と左右の位置が入れ替わるため、横ため系の必殺技（ローリングアタックやスーパー頭突きなど）も封じられるといった大きな長所もある。また、サマーソルトキックに対し、間合いとタイミングを調節してめくれば、その攻撃範囲の特性から、起き上がりに出ても空振りさせられるというメリットもある。非常に利用度の高い攻め方なのだ。

ガード昇龍拳を使いこなす

めくる間合いとタイミングを調節すれば、起き上がりサマーソルトも空振りさせられる。

敵キャラからのラッシュ対策として、起き上がり昇龍拳を完璧にしておく必要がある。

起き上がり昇龍拳は、失敗すると相手の攻撃をモロにくらい、場合によってはピヨってしまうこともある。これを防ぐために有効なのが、「ガード昇龍拳」だ。ガード昇龍拳は、パンチボタンのタイミングをミスしてもガードになるという、とてもオイシイ技だ。

2種類の入力法があり、相手の仕掛け方によって使い分けが必要だ。

(1)立ちガード昇龍拳

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

敵の跳び蹴りに対して使用する。

相手が右から跳んで来た場合、起き上がる前に右↓下↓右下と入力して昇龍拳コマンドを完成したあと、起き上がり直前に右下→左へレバーを切り返して小パンチ。これで起き上がり昇龍拳が出るかガードになる。

注意するのは、右下に入れてから0.2秒以内に小パンチボタンを押すということ。これを過ぎると、昇龍拳のための小パンチ入力待ちが切れてしまい、昇龍拳は出ない。

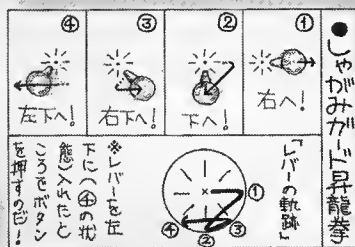
●立ちガード昇龍拳

①右へ!
②下へ!
③右下へ!
④左へ!

「レバーの軌跡」

※レバーを左に(④の状態)入れたところでボタンを押すのだ!

(2)しゃがみガード昇龍拳

敵の足払いに対して使用する。

基本は立ちガード昇龍拳と同じで、レバーを最後に左ではなく、左下に入れるだけだ。これなら昇龍拳を失敗してもしゃがみガードになる。対ザンギエフ戦で特に有効だ。

●しゃがみガード昇龍拳

①右へ!
②下へ!
③右下へ!
④左下へ!

「レバーの軌跡」

※レバーを左下に(④の状態)入れたところでボタンを押すのだ!

これらガード昇龍拳はレバー操作が複雑で、慣れるまでに相当の練習量を要するかも知れない。しかし、時間をかけてでも完全にマスターする価値のある技だ。習得まであきらめずに努力してほしい。

VSリュウ・ケン
足払い合戦と波動拳読み合いの勝負

能力にほとんど差がないため、読み合いが大きな要素を占める。

波動拳の撃ち方には人によってクセがあり、大足払いをガードしたあとや波動拳を垂直ジャンプでよけたあと、フェイント2回のあとはつい撃ってしまうというように、無意識のうちにパターンにはまりがちだ。1試合のうちに素早く相手の攻撃パターンを見切り、クセの裏をかいて攻めることが重要だ。

足払い合戦に慣れる

足払いが届くか届かないかの近い間合いでは、主に足払いでの攻防となる。この間合いで相手が大足払いを空振りしたら、1歩前に出て大足払いで逆に転ばせるか、意表をついて投げを狙う。相手の足払い空振りを誘うときは、立った状態で待つこと。足元の判定が小さくなるため、足払いに当たりにくくなるからだ。

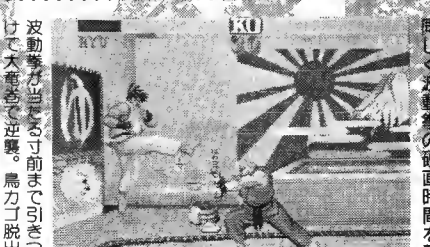
大足払いに比べ、中足払いは空振りしてもスキが小さいが、見かけより攻撃距離がかなり短い。中足払いと大足払いを使い分けるようにしよう。

先読みから3段攻撃を狙う

波動拳の先読みが決まったら、跳び蹴りなどを着地ギリギリまで引きつけて当て、着地後に連続技でつなぐのがセオリーだ。ダッシュではリュウ・ケンそれぞれにパワーアップした必殺技を使い、いきなり3段攻撃を狙うといい。

リュウを使っているなら、ジャンプ大パンチ↓アッパー(大パンチ)大波動拳が有効。アッパーから大波動拳へはキャンセル技でつなぐこと。これが決まれば相手はピヨる。

この3段は、相手との間合いが遠いときは波動拳がガードされてしまう。離れているときは、ジャンプ大パンチ↓小足払い大竜巻旋風脚をかわりに使う。これなら、小足払いが届けば竜巻もまず決まる。

引きつけてジャンプ大パンチを当て…

着地後小足払いから…(小足払いが当たった時点で竜巻が入力されている)

大の竜巻旋風脚で3段。遠そうに見えても決まりやすい。

ケンならば、ジャンプ大パンチ↓フック(中パンチ)昇龍拳が有効。アッパーやジャブ(小パンチ)に比べ、フック昇龍拳だと離れていても届きやすい。

大竜巻、大昇龍拳で奇襲をかける

リュウは竜巻に無敵時間ができたため、上昇中に波動拳をかわして攻撃に転ずる攻めが生まれた。近くで波動拳を撃たれたときや、鳥カゴ脱出などに効果を発揮する。

一方、ケンは大昇龍拳で、同じく波動拳の硬直時間を襲う攻撃が使える。ただし、空振りには十分注意すること。

波動拳が当たる寸前まで引きつけて大竜巻で逆襲。鳥カゴ脱出にも使える。

VSブランカ
転ばせてめくりから攻めろ

接近戦は圧倒的に不利だから、波動拳を見切って跳びにくい中間間合いか、より広い間合いをキープするように努める。転ばせたらめくりで跳び込んでたたみかけよう。

中間~遠い間合いのとき

遠いときは小、やや近いときは大の波動拳で攻める。昇龍拳が届かないような間合いからブランカが跳んできたとき、相手の跳び込みが遅ければ、登り蹴り(斜めジャンプ直後に大キック)で蹴り落とそう。ブランカの遠距離からの跳び込みは、すべて登り蹴りで返せる。登り蹴りが間に合わないときでも、大足払いで転ばせようとしないこと。逆にジャンプ大パンチをくらってしまう。

遠距離からの跳び込みは登り蹴りで返せる。ほかのキャラに対しても使える強力な対空兵器だ。

近い間合いのとき

ブランカの立ち小・中キック、のび~るパンチ(しゃがみ大パンチ)や大足払いが強力で、やたらに手を出すとこれらの技をくらってしまう。かみつきを中足払いなどでけん制しつつガードを固め、スキを見て波動拳で間合いを開けるか、竜巻旋風脚で攻める。

ダッシュでは大足払いはブランカの大パンチをくらってしまう。

竜巻はブランカの頭上付近に降りるように距離を調節し、着地後投げか昇龍拳で相手をかく乱するように攻めよう。

昇龍拳などでブランカを転ばせたときは、めくりで跳び込んで攻める。ブランカは最もめくりやすいキャラなので、目の前から深く跳んでも失敗しない。安心して跳び込もう。

VS E・本田
波動足払いにはめる

ストII同様波動足払いにはまる。波動拳は小をメインにときおり大を混ぜて撃ち、垂直ジャンプさせにくく攻める。

本田の跳び込みを大足払いで転ばせたら、起き上がりに小波動拳、ガードしたら続けて小波動拳を撃ち、前進して鳥カゴに持っていく。

本田の接近してのしゃがみ小・中張り手は、ダッシュで

跳び込んできたら大足払いで転ばせる。波動足払いはダッシュでも本田に有効だ。

はリュウ・ケンのしゃがみ小パンチなどで返せる。百裂張り手もジャブで返そう。

スーパー頭突きも立ちジャブで返せるから、中間間合いで頭突きが怖いときは、とりあえず立ったままジャブ連打で様子を見るのも手だ。

VSガイル 鳥カゴにして攻め切れ

間合いを開けて波動拳連打から、鳥カゴに持っていくのが狙い。

波動拳攻勢に対し、遠い間合いからガイルがフェイントに引っかかって跳んできたときは、登り蹴りで返す。昇龍拳を恐れて技を出さずに跳んでくる相手には、逆をついて投げに行くとよい。

ガイルがソニックブームを撃って歩いて来たとき

とりあえずガードするのが無難だが、リュウなら竜巻、ケンなら大パンチで跳び込む手もある。

リュウの竜巻は、ソニックをできるだけ引きつけ、大キックで出すと効果的。相手が不用意に近づいてくると、当たって転ぶ。これとは別に、早めに小キックで出し、ガイルのしゃがみアッパーを空振りさせることも可能。

ケンのジャンプ大パンチは、ガイルのラウンドハウスキック(大キック)にはほとんど勝てる。大パンチがヒットしたら、着地後すぐ昇龍拳を打つと、連続で入ることが多い。

ソニックブームをガードした場合は、相手の動きを見てその後の対応を考える。相手が投げに来たら投げ返し、昇龍拳を狙う。ガイルの中足払いはかなり技をくらいやすくなったから、踏み込んで大足払いや昇龍拳で、中足払いを狙い撃ちするのも使える。

ケンのジャンプ大パンチは、ガイルのラウンドハウスをほとんど返せる。

ガイルを鳥カゴにしたとき

大小の波動拳を使い分け、ジャンプでよけにくく攻める。相手が波動拳をガードし続けている間は、すぐに次の波動拳を撃ってしまってよい。小→大の波動拳連発は、ガードのあとのジャンプやソニックの撃ち返しがまずできない。起き上がりなどに対する小→大波動拳は1つのパターンだ。

ガイルが波動拳をソニックで撃ち返したら、直後に裏拳や中足払いで波動拳と相撃ちし、鳥カゴ脱出を図ることが多い。そこで、波動拳は撃たず、大足払いや昇龍拳で転ばせる攻めもあるが、これは相手との読み合いだ。

VS春麗 接近されてもあわてるな

やはり間合いを開けて闘い、鳥カゴを目標に攻める。転ばせたら、起き上がりにめくりやジャンプ小キックなどで跳び込み、ラッシュをかける。

近い間合いで、春麗に中足払いや立ち中キックで攻められたら、主に次のような対処法がある。

①中足払いに大足払いを合わせて転ばせる
②大パンチで跳び込む
③竜巻旋風脚で脱出する

①は大足払いを空振りすると投げられてしまうので、春麗の中足払いを読み切るか、十分な踏み込みが必要だ。

②は、ケンなら春麗のほとんどの技を返せる。リュウでも大キックで跳び込むよりは、かなり返されにくい。くぐり投げに対しては、逆に投げ返そうとすれば、投げ勝つことのほうが多いはずだ。

③はリュウなら積極的に使える。春麗の前側に着地して投げ合うと負けることが多いから、このときは着地昇龍拳、着地竜巻を中心に考えよう。

こちらの起き上がりに春麗が攻め込んできたら、ガードに注意し、どちらにガードすればよいかを見極めよう。

春麗がくぐり投げにきたら、こちらも着地投げで対抗しよう。昇龍拳を駆使して切り抜ける。春麗の背中蹴りは必ずしゃがんでガードすること。めくりになるケースもあるため、背中蹴りの間合いとタイミングに注意し、どちらにガードすればよいかを見極めよう。

VSザンギエフ 相手の狙いを読んで裏をかけ

背中蹴りはしゃがまないとガードできないことがある。これは右下ガード。

ダブルラリアットが怖いので、近めの間合いではやたらに波動拳を撃たないこと。

ザンギエフとの闘いは足払い合戦がメインになる。対リュウ・ケン戦と同じように、ザンギエフが大足払いを空振りしたら、1歩前に出て大足払いを決めよう。こちらが空振りしてしまうと、逆に大足払いやスクリューを決められるから注意すること。

足払い合戦の間合いでは、ザンギエフ側が大足払いを狙っているのか、いきなりスクリューを狙っているのかを探りつつ攻めること。スクリューをかけようとする相手に、大足払いの空振りを誘うような攻め方をするのは、自殺行為に等しい。相手の狙いを読んで、裏をかいて攻めよう。

スクリューが怖いからといって大足払いをブンブン空振りしては、かえってスクリューの的だ。

ケンに限っては、ジャンプ大パンチから着地昇龍拳を狙って跳び込むのも使える。大パンチをガードしてばかりの相手には、技を出さずに跳び込み、すかし投げを決めよう。

ザンギエフの起き上がりに対するめくりは、ダブルラリアットではほとんど返されてしまう。これはギャンブルだ。

こちらが転ばされたら、ザンギエフは大足払い→スクリューなどで攻めてくるだろう。大足払いに対してはしゃがみガード昇龍拳が有効だ。ガードになった場合は、スクリューをかけにきたときに、もう1度昇龍拳を狙おう。

これに対し、ザンギエフ側も、技を出さずに昇龍拳を空振りさせ、すかしスクリューなどで対抗してくるはずだ。こうなったらもう読み合いなので、裏をかくように対処するしかない。

リュウ・ケンの起き上がりに、ザンギエフがすぐ目の前からボディプレスで跳んできた場合は、めくり状態となるため、レバーを前に入れないとガードできない。覚えておくこと。

VSダルシム あせらず気長に闘う

接近戦に持ち込み、転ばせて起き上がりを攻める。

波動拳は間合いを考えて撃たないと、ストII同様スライディングで転ばされる。

もぐり込み方としては、ヨガファイヤーなどのスキをついて、竜巻や大パンチでの跳び込みを狙うことになる。このとき大切なのは、できるだけ近い間合いから仕掛けること。ヨガファイヤーを見てから仕掛けても、距離が遠いと逃げ大パンチや大スラでことごとく返されてしまう。積極的に前に出て、間合いを詰めつつ闘うのが重要だ。

ダルシムを転ばせたら、跳び込みからラッシュをかける。相手がこれを起き上がり小スラでかわしたら、すぐにくらい投げに切り替える。

ダルシムとの闘いは、リュウ・ケンがあせって攻めたら負けだ。スキを見せないダルシムにこちらから仕掛けても、

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

柳に風とかわされるだけ。相手をじらしてミスを誘うつもりで、気長に闘おう。

跳び込みを小スラで返されたら、すぐにくらい投げに切り替える。

VS M・バイソン 鳥カゴにはめれば勝ち

間合いを開けての波動足払いにつきる。

波動拳を連打して、跳び込んできたら大足払い。相手が波動拳の垂直ジャンプをミスしたら、起き上がりに大パンチで跳び込み、小足払い連打から大足払い波動拳をガードさせ、一気に端に追い込もう。

バイソンを鳥カゴにしたら、絶対的な優位に立ったと考えてよい。ほかのキャラに対しての鳥カゴよりやや広めに間合いを取り、波動昇龍拳ではなく、波動足払いを狙うほうが安全だ。

鳥カゴにしたら間合いを広く取り、波動足払いにはめる。

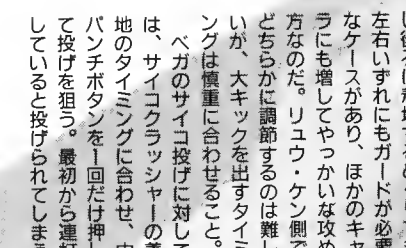
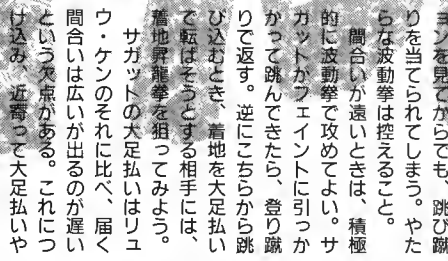
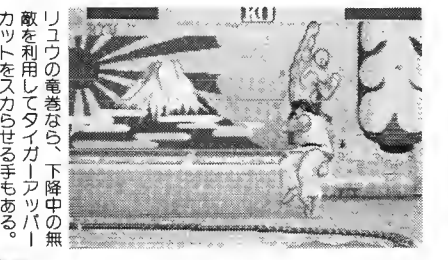
バイソンに近寄られると、ダッシュストレート、ターンパンチ、しゃがみ大キックなどの絶え間ない攻撃が脅威だ。これには先読みして昇龍拳や足払い波動拳を狙って間合いを開けるとよい。小足払い連打で、バイソンのしゃがみ大キック、ターンパンチ以外の地上攻撃は封じられるが、特にターンパンチは意外に離れていても届くから、十分な警戒が必要だ。

VSバルログ 起き上がりを攻めて読み勝つ

先手を取って攻めることが難しいため、やはり相手のミスにつけ込んで、起き上がりを攻めることになる

遠い間合いでは小波動拳でジャンプミスを誘う。跳んできたら、間に合えば登り蹴り。

中間～近い間合いのときは波動拳は危険だから、あせらずに相手の出方を探りつつ、竜巻からの紛れを狙う。跳び込みは返されることが多い。

リュウ・ケンの小足払い連打は、バルログの地上でのほとんどの技を封じられるが、立ち大パンチにだけは負ける。バルログ側にすれば、小足払い連打に対しては立ち大パンチを当てようとするはずだから、これを先読みして昇龍拳をぶつけたり、スキに跳び込んだりする手もある。

小足払い連打は、バルログの立ち大パンチ以外はまず返せる。

バルログが大パンチを当てようとしたら、昇龍拳をお見舞いしよう。

また、バルログの爪は、バルログに対し、ガードも含めて6回以上の攻撃を加えると、1回の攻撃につき8分の1の確率で折れるように設定されている。爪がなくなれば大幅に戦力ダウンするから、まずは爪を折ってからという戦法も有効だ。起き上がりに跳び込み、小足払い連打から大足払い波動拳をガードさせれば、それだけで6回以上の攻撃を加えることができる。爪を折って形勢を逆転しよう。

フライングバルセロナアタックは、早めに跳んで逃げ蹴りで返すのがいいだろう。

VSサガット 撃ち合い、先読み戦は不利

波動拳、下タイガーの撃ち合いは避け、相手の裏をかいた攻めで読み勝ちを狙わないと厳しい。

リュウはともかくケンの波動拳は、サガット側がモーションを見てからでも、跳び蹴りを当てられてしまう。やたらな波動拳は控えること。

間合いが遠いときは、積極的に波動拳で攻めてよい。サガットがフェイントに引っかかって跳んできたら、登り蹴りで返す。逆にこちらから跳び込むとき、着地を大足払いで転ばそうとする相手には、着地昇龍拳を狙ってみよう。

サガットの大足払いはリュウ・ケンのそれに比べ、届く間合いは広いが出るのが遅いという欠点がある。これにつけ込み、近寄って大足払いや昇龍拳、さらには投げという攻めが使える。端に追い込んだときや、竜巻で間合いを詰めた後などに効果的な攻めだ。

リュウの場合はタイガーアッパーカットを誘うように竜巻を打ち、下降中にスカらせてアッパー昇龍拳というトラップも案外引っかかりやすい。

小竜巻で下タイガーをかわして接近しつつ、着地昇龍拳などで相手の返し技につけ込もう。

リュウの竜巻なら、下降中の無敵を利用してタイガーアッパーカットをスカらせる手もある。

VSベガ 疑惑のめくりから一気にピヨらせろ

やはり転ばせてからが勝負。

間合いが遠いときは波動拳で攻めたいが、やたらに撃つとヘッドプレスをくらう。フェイントに引っかかって跳んできたら、素早くバックジャンプして逃げ蹴りで返そう。

自分が端にいるとき以外は、ヘッドプレスに対して昇龍拳はほとんど空振りしてしまう。

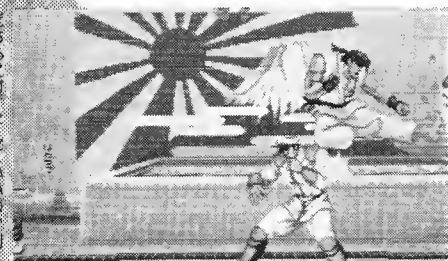
昇龍拳を当てたりして転ばせたら、起き上がりにめくりなどで跳び込んで攻める。

ベガにとってめくりは、同じ後ろに着地するめくりでも、左右いずれにもガードが必要なケースがあり、ほかのキャラにも増してやっかいな攻め方なのだ。リュウ・ケン側でどちらかに調節するのは難しいが、大キックを出すタイミングは慎重に合わせること。

ベガのサイコ投げに対しては、サイコクラッシャーの着地のタイミングに合わせ、中パンチボタンを1回だけ押して投げを狙う。最初から連打していると投げられてしまうことが多い。端などでベガが後ろに通り抜けないときは、昇龍拳で返してもよい。

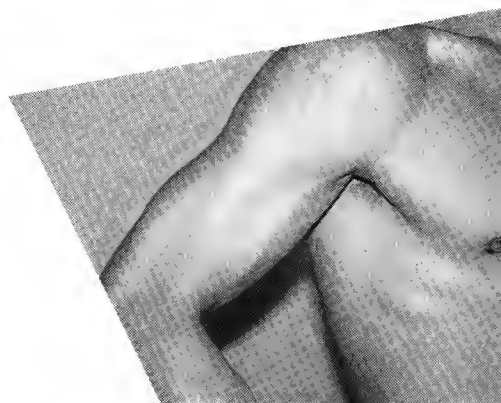
ダブルニープレスで押してくる相手には、ダブルニーを2回ガードしたあとに昇龍拳を出せば、足払いなどに当たる。しかし、これもすかし投げがあるから読み合いだ。

どちらにガードしていいのか判断が非常に難しいベガへのめくり。転ばせたらこれしかない。

ダブルニーをガードしたあと、相手が足払いや投げに来るようなら昇龍拳。読み合いだ。

持ち前の破壊力で世界を握るのだ!!

E・本田
E・HONDA

エドモンドの闘いは時として待つことも大事である 冷静に構え、攻撃の機を待つことだ

RIK君

スモウレスラーの基本 むやみに跳ばない

本田はその外見から、ガンガン跳び込んでガンガン攻めるキャラ、と見られがちなのだが、対戦においては全く逆。ジャンプの速度が遅いので、むやみに跳び込んでは、相手に簡単に返されてしまう。

ではどうやって攻めるかだが、足払いなどでジリジリと攻め、相手があせって跳んで来たところを、頭突きなどで落とす、といった感じ。

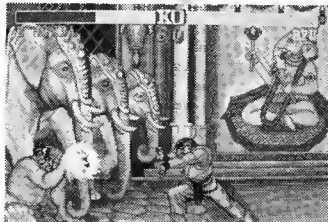
ほかにも、飛び道具を使う敵に対して、飛び道具を先読みして攻めたり、いきなり大のスーパー頭突きを撃ったりするといった攻め方もかなり重要。

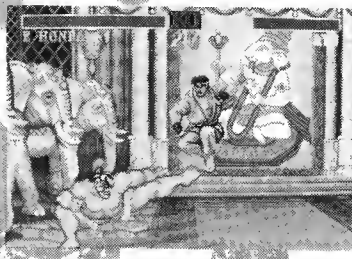
要するに、相手にこちらの考えを読ませないようにすること。相手に、いつ跳び込んで来るんだ?という恐怖感を与えている状態がベストだ。

VSリュウ 鳥カゴだけはやめて

おそらく本田に対して最も嫌な敵がこのリュウ、そしてケンだろう。

端に追い込まれて波動拳連発(鳥カゴ状態)や、遅い波動拳を連発され、跳び込んだところを大足払いのパターン(本田モード)が、返しにくく辛いからだ。

鳥カゴ状態からの脱出が一番難しい。リュウが近い間合いならば大足払いが入る。遠い間合いだったら、速い波動拳が来た時に垂直ジャンプでかわすしかない。遅い波動拳も垂直ジャンプでかわすことはできるが、見切るのが難しい。本田モードのほうも、要は遅い波動拳を垂直ジャンプでかわせるかが勝負。

鳥カゴ状態。何としても抜け出せ!

波動拳をかわした後は、いきなり近づいて大足払いを出したり、波動拳を出すようなら先読みして跳び込むかする。

リュウに対しての対空兵器、四股蹴りだ。

相手に波動拳を出させないようにプレッシャーを与えることが必要だ。

いかに波動拳を先読みできるか?そこが勝負の分かれ目だ。

VSE・本田 待ち合い、読み合いは必須

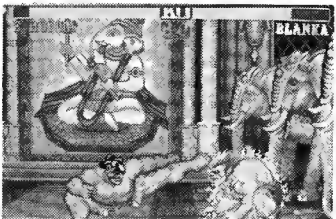
同キャラ対戦である。どちら側も小(スーパー)頭突きが怖いので、飛び込んで来ず、待ち合いになる。いきなり大頭突きという手もあるが、相手の反応次第で返される。

大頭突きは中頭突きで返される。どつき合い。

こちらから攻めるチャンスは、相手が頭突きのための溜を作らずに、張り手や足払いで攻めて来た時。いきなり大頭突きや、飛び込んで攻める。

とにかく先手を取ったほうが有利になることは間違いない。相手にリードさせるな!!

VSブランカ はっきりいって強敵

まず初めに、電撃(エレクトリックサンダー)の対処法を。近い間合いで出された場合は四股蹴りが入る。遠い間合いで出された時は、跳び蹴りや足払いで。頭突きは電撃を一方的に喰らうので、絶対に出してはいけない。

電撃を四股蹴りで。意外な返し技。

次にローリング。これは来た瞬間に頭突きを出して返すか、いったんガードして大頭突きを出すかだ。大頭突きは急いで出さないと、電撃のえじきとなる。その他、奴が跳び込んで来た場合、小か中の頭突きで返していく。

逆にあまり攻めて来ないブランカには、こちらから攻めないといけないのだが、ローリングがたまっている状態のブランカには遠めから跳び込んで大キック。持ち上げパンチ(立ち大パンチ)で返して来るブランカには、やや近めの間合いからフライングスモウプレスが有効だ。

攻める際、いきなり大頭突きも有効だが、乱発してはいけない。跳び越されたら終わりだ。

攻めては守り、守っては攻めるを繰り返せ!!

VSガイル 鉄壁ガイル敗れたり

全く何もしない超待ちガイルだと困ってしまうが、大抵は体力を削るためにソニックブームを撃って来るはずだ。そこが狙い目。まずスター

相撃ちはガイルが不利。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

ト直後、ソニックブームを撃つガイルには、立ち大足払いで相撃ちにする。相手のほうが減りが大きいので有効。これでまず完全待ちは崩せる。逆に読まれそうな時は、何もしないで待てばいい。相手もうかつにソニックブームが撃てなくなる。

　ソニックブームを撃たず、ひたすら中足払いやしゃがみ小パンチなどで攻めて来るガイルには、中足払いには四股蹴りで、小パンチには立ち大足払いで攻撃する。

　一番やっかいな、ソニックブームを追いかけて来るガイルには、ソニックブームを跳び越した後、次のように対応する。

本田が跳び込んだ後――

●足払いを出す相手

　これは、ジャンプ小キック

ガイルの足払いも、ケツで返されたら悲しい。

(ケツ)で返せる。

●立った状態で返す相手

　これはジャンプ大キックで返すことができる。

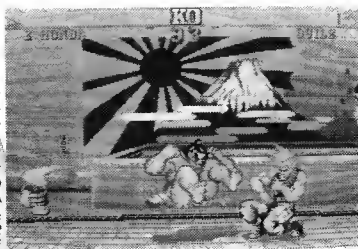
●ジャンプ攻撃で返す相手

　これはジャンプ小パンチで相撃ちか、タイミングを合わせてジャンプ大キック。

　これらの攻撃を先読みし当てて、さば折りや足払いなどで一気にラッシュをかける。いったんリードしてしまえばかなり楽になるはず。

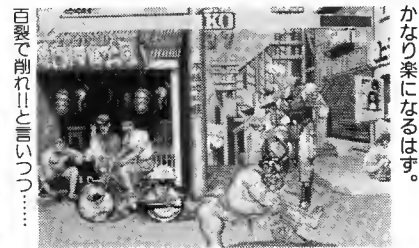
百裂で削れ!!と言いつつ……

百裂をやめて投げてしまう。本田の常套手段。

VSケン 本田モードだけはやめて

ケンが強い理由として、大パンチが挙げられる。跳び込んで大パンチを出されると、リュウでは使えた対空兵器の四股蹴りも無力と化す。頭突きのためがない時はガードするしかない。

　もう一ついえるのは、昇龍拳の戻りが早いということ。起き上がり昇龍拳をすかした所で、投げにはいけず、他の攻撃を当てようとしても2発目の昇龍拳が間に合ってしまうのだ。これではラッシュをかけられない。

　他はリュウと同じ感じだが、

昇龍拳をすかしても、2発目が怖くて……。

ケンにはこちらからなかなか攻めることができないのでなんともつらい。

VS春麗 めくり投げは要注意

春麗の攻撃で最も嫌な物は、おそらくめくり投げだろう。めくり投げさえ喰らわなければ!!(めくり投げとは、敵の頭上を跳び越えて、後ろに回り込んで投げてしまうという大胆かつ華麗な春麗の技である)

　そこで、めくり投げの対処法だが、春麗が跳び込んで来た時、頭突きが撃てる状態なら、大頭突きで逃げてしまったほうがいい。返すのが難しいからだ。

大パーンチ。遅れると投げられる。

　頭突きがたまっていない状態の時はどうするか?この時は、春麗が跳んだと同時に前に出て、跳び越えた春麗に、ふり向いて大パンチだ。しかし、反応が遅れると失敗してやられるし、瞬時にめくりかめくりでないかを判断しなくてはいけないので、難しいことこの上ない。

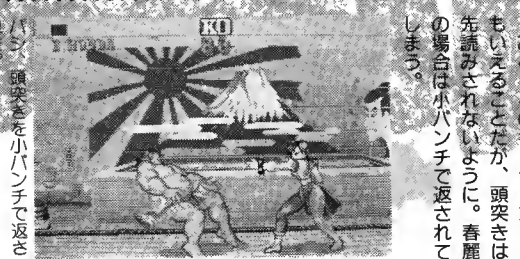
　めくり投げの対処がなんとかなれば、後は春麗の背中蹴りから投げ、投げると見せかけて足払いなどに注意する。

　あと、どのキャラに対してもいえることだが、頭突きは先読みされないように。春麗の場合は小パンチで返されてしまう。

パシ、頭突きを小パンチで返された。

VSザンギエフ 異様に防御力ある奴

ザンギエフに対して百裂張り手が有効のように思えるが、全然そんなことはない。大足払いで相撃ちにされ、その後フン!と投げられてしまう。

　ザンギエフに対しては、立ち大キック、小パンチ、しゃがみ中パンチ、しゃがみ中キックなどで、相手に読まれないように、かつ、近づけないように執拗に攻撃する。

ジャンプで攻撃して来た場合は、頭突きが出せれば頭突き、出せない場合は大パンチ、垂直ジャンプキックなどで攻撃する。

　転ばされてしまった場合に、相手が起き上がりを小キックからスクリューパイルドライバーを狙って来る時がある。この時は、起き上がりに頭突きをタイミングよく出せば返せる。

起き上がる瞬間に出せば、小キックはすかる。

　転ばされた時、めくりボディプレスからスクリューを狙われた時は、イチかバチか投げ返しを狙ってみる。

　スーパー頭突きはダブルラリアットで返されるが、ラリアットの出た瞬間だけなので、大、中、小を織りまぜよう。

タイミングよく出されると喰らう。

VSダルシム 逃げパンチも昔の話

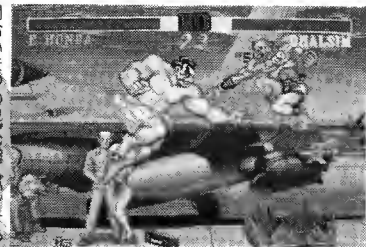
まず立ち攻撃での攻防。相手は中パンチ、中キック、ヨガファイアーなどで攻撃して来るので、こちらはしゃがみ中キック、中パンチ、頭突きなどで攻撃を仕掛ける。ヨガファイアーに注意すればこちらが有利だが、頭突きを出す時は注意が必要。大頭突きは小スライディングでかわされ、後ろから攻撃を喰らうからだ。頭突きは相手が手を出すと読んだ時のみ、大、中、小を織りまぜて使うこと。

大頭突きをかわされた!(この後本田は大パンチを喰らう)

　ヨガファイアーを撃たれた場合は空中戦となるが、垂直ジャンプはいけない。ダルシムのいい的だ。

　ヨガファイアーを撃たれた場合は少し前へ出て間合いをつめて跳び込み、ダルシムが地上にいるなら小キック(百貫落とし)、空中へ跳んだなら中パンチで攻撃するといい。

　ジャンプ小キックはダルシムのスライディング、ジャンプ中パンチを返せ、ジャンプ中パンチはダルシムの逃げパンチを返せる。

　ダルシムが立ち中キックなど、ほかの技で返すようなら、

間合いをつめれば逃げパンチも返せる。

遠慮なく大キック、中キックでたたみかける。

ダルシムの起き上がりを攻める時は、ジャンプ中キック(フライングスモウプレス)がいい。これはダルシムの起き上がり小スライディングを防止するためだ。

ダルシムは、飛び道具を撃たれても一方的な闘いにはならないので、闘いやすい相手といえる。

VSバイソン 防戦一方か?

とにかくこちらの攻撃がほとんど返される。頭突きはすべて立ち小パンチで返され、ジャンプ攻撃はダッシュアッパーで落とされるのだ。

頭突きはすべて小パンチ連打で返される。

そこでこちらの攻め方といったら、足払いや張り手などでじりじり押していくぐらい。しかしダッシュストレートが怖いので、防戦一方になるのは否めないだろう。

百裂張り手も立ち小パンチであっさり返されるので、使う機会は少ない。体力を削る時に使うぐらいだ。

バイソン側としても、頭突きがあるのでめったなことではジャンプしてこないだろう。主にダッシュ攻撃や足払いパンチが主体だ。

常に頭突きをためて、ダッシュを見切り当てる。本田にとってバイソンは、有利ではあるが嫌な奴である。

VSバルログ のろまなカメもウサギに勝つ

素早い動きで嫌なバルログだが、その攻撃のほとんどを中頭突きで返すことができる。

そこでバルログが出して来るのはフライングバルセロナ&イズナドロップ。これは返し技が2通りあり、場合によって使いわける。まず、高い所で跳んで、爪を当てに来た時。これに対しては、ジャンプ中パンチで対抗する。バルログの位置により垂直ジャンプと斜めジャンプを使い分けること。次に、低い位置で跳んで、投げを狙った時。これは反応が遅れると喰らうので有効範囲の広いジャンプ中キック(スモウプレス)で対抗。

スモウプレスは背中でも当たるぞ!!

こちらから攻める時は、大キック、中キック、小パンチなどで跳び込む。喰らい投げには十分注意。小パンチで跳び込む際は、パンチの先がバルログにギリギリ当たるくらいがベスト。そのままさば折りに持っていける。近いと投げ返される。

ここからさば折りだ。バルログはジャンプで逃げるしかない。

VSサガット リュウ、ケンよりずっと楽

サガットに対して、本田は有利である。というのも、リュウ、ケンなどと違い、飛び道具で追いつめられることがないからだ。

上タイガーショットはしゃがんでいれば当たらず、下タイガーショットにいたっては、撃った瞬間にこちらも大頭突きを撃てば、タイガーショットをすり抜け、攻撃ができてしまう。

さらに、アッパーカットはよく相撃ちになるので、四股蹴りや百裂張り手を異常に嫌う。

下タイガーは頭突きの的。これはお得。

また、接近戦での攻防も、四股蹴りを出していれば結構いける。サガットの足払いやアッパーカットは余裕で返せ、下タイガーショットを撃とうとしても、伸ばした手に当たるのだ。

これぐらいの間合いならまよわず四股蹴り。

不意のアッパーカットや、タイガークラッシュ、タイガークラッシュからの投げに注意すれば、さほど怖い敵ではない。

VSベガ 極悪野郎に対抗せよ

ベガの攻撃にはスキがない。サイコクラッシャー、ダブルニープレス、ヘッドプレス、空中戦も非常に強い。

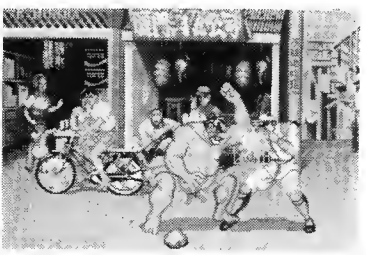
これらの攻撃を返すには、頭突きしかない。特に、ダブルニープレスを連発する奴には頭突き以外返し技がない。

でも一番やっかいなのは、なにがあってもサイコクラッシャーだろう。間合いが開いたら注意だ。サイコクラッシャーを撃たれた場合は、ジャンプでかわすか、ガードするか、苦しまぎれに中頭突きを引きつけて出しての相撃ちしかない(ガードしてしまった場合、ベガが近くに降りるようなら投げを狙って来るので投げ返し、通り過ぎたらふり返って百裂を出す)。

といったわけで、遠距離での攻防は本田の不利。近距離戦に持ち込みたいところだ。

こちらから攻める場合は、ジャンプ中キック(スモウプレス)中心に攻める。スモウプレスなら、相手がサイコを出そうとしても返すことができる。

攻め過ぎもよくない。サイコクラッシャーでジャンプを抜けられ、尻尾に当たる。

なんとかベガを転ばすことに成功したら、今度は本田が攻める番だ。起き上がりをジャンプ小パンチで跳び込み、そこからさば折り、立ち大パンチ、足払いなどをランダムに出して一気に攻める。ガイルの時のように百裂を出すと見せかけて投げにいくのも、たまにやると成功する。

ジャンプ小パンチから大パンチ。ダブルニーやサイコで返そうとする相手に有効。

最後に、ベガのめくり跳び蹴りには注意しよう。判別がしづらいぞ。

大逆転という言葉はE・本田のためにある!

本田が勝つためには、相手の不意をついた攻撃をしなければいけない。特に強力な返し技を持っている敵には、毎回違った攻撃(フェイント)を入れていかないと苦しい。

しかし、ひとたび技が入れば、オオッ驚く大逆転もありうる。あきらめずにいくのだ!!

大足払いで誘ってみる。わざとスキを見せて誘うのだ。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE! I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

早期熟成で終わるか天下を取るか…

ブランカ BLANKA

ストIIでは欠点が多かったブランカだが、ダッシュでは生まれ変わって天下を狙う…

やまかわ悠理

電撃をうまく生かせ!

対空兵器は持ち上げパンチ（立ち大パンチ）がすべてにおいて使える。ストIIでの2回転パンチがなくなったからだ。たとえ頭の上に攻撃されても、早めに大パンチを出すことによって返すことができる。

また、キャラによっては電撃も有効だ。ただし、早めに出さないと反撃されてしまうので、持ち上げパンチのクセをつけておこう。

電撃は出しやすいのでバリバリビリビリ使おう。

基本的な闘いは、中間の間合いで行う。できれば、ローリングアタックを常に溜めているのが望ましい。特に、飛び道具を持った相手には鉄則でもある。

なお、ストIIでおなじみの3段攻撃（ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→大足払い）はダッシュでは入りにくくなっている。確実なのは、ジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→中足払い。このときに中パンチを連打していると電撃になってしまうので、中パンチはタイミングよく出すこと。うまくいけば中パンチのあとに電撃が入ることがある。

また、ローリングアタックの小と、中からかみつきの連続技も、奇襲攻撃として使える。ローリングアタックを当てないようにするのがポイント。ただ、あんまり多用すると見破られるので、注意すること。

画面の端から端のときに中のローリングアタックを出す。

ちょうどかみつきにいける距離を飛んでいくのだ。

VSリュウ 竜巻旋風脚に注意

とにかく中間の間合いをキープする。そして、立ち小キック・立ち中キック・のびーるパンチ（しゃがみ大パンチ）・大足払いで絶えず牽制する。または、昇龍拳の当たらない位置で垂直ジャンプを繰り返すのもいい。相手が波動拳などを出そうとすると、たいてい勝つことができる。

垂直ジャンプで牽制するのも、ときには有効だ。

ただ、むやみにのびーるパンチや大足払いを出すと昇龍拳に合わせられるし、間合いも離れてしまうので注意すること。

こうやって地道にダメージを与えていくが、竜巻旋風脚でめくられたり、昇龍拳などでひっくり返されてめくり攻撃を喰らうケースがある。この対処法を知らないと一気にピヨって逆転負けになってしまう。

対処法は、めくりにきた場合はとりあえずガードする。ヘタに反撃しようとするとピヨらされてしまうのでここは我慢すること。そのあとの相手の攻撃は、そのまま投げ・小足払い×1～2から投げ・そのまま小足払いのケースが多い。このときは相手のクセを見切るのが大切だ。投げにきたと思ったら、すかさずかみつきにいく。

そのほかに注意すべき点は、波動拳の連発だ。画面の端から端の場合は、1回垂直ジャンプでかわすほうが望ましい。あまりにも連発するようなら、見切って跳び込んでジャンプ攻撃で反撃するのもいい。フェイントには注意すること。

VS E・本田 スーパー頭突きを溜めていないときに勝負だ!

徹底的な「待ち」を使われるとちょっと不利だが、ダメージを与えれば、相手はいやでも攻めざるを得なくなる。

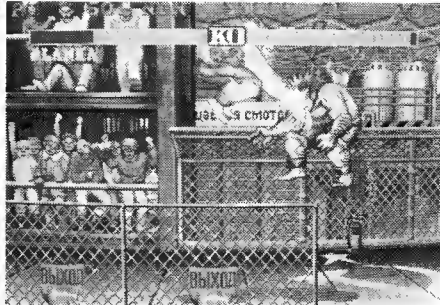
基本的には中間の間合いをキープ。そして、相手がスーパー頭突きを溜めていないのを見て、ジャンプ攻撃からの3段攻撃を狙う。ただ、この間合いは相手もスーパー頭突きを狙ってくるので、喰らわないようにすること。

あまりにも小頭突きを出すのが遅いと…。

電撃が間にあってしまう。あまりお目にかかる機会はないが…。

相手がスーパー頭突きを出すのが分かったら、出した直後にバックジャンプして着地と同時にかみつきにいく。

また、こっちが跳び込んで相手が小頭突き（小のスーパー頭突き）を出す場合、あまりにも遅い場合には着地と同時に電撃を出すといい。

VSブランカ 一瞬のスキが勝負の分かれ目だ

比較的に空中戦の攻防が多くなる。反応速度命！

同キャラ対戦なので、まずは相手のクセを見切ることが大切だ。

遠い間合いでは、常にローリングアタックを出せるようにしつつ電撃で牽制する。相手がローリングアタックを出そうものなら、感電してしまうからだ。

ジャンプして攻撃する場合はジャンプ大パンチか中跳び蹴り。

遠い間合いから跳び込んできたら、こっちも早めに跳んでジャンプ大パンチを当てる。ローリングアタックを出せる場合なら、狙いを定めて当ててもいいが、技によって返されることが多いので逃げてもいい。

中間の間合いから跳び込んできた場合は、とりあえずガードをして様子を見る。ローリングアタックを出せる場合は早めに出して逃げてもいい。

ローリングアタックをガードした場合、こっちもローリングアタックが出せるときは早めに出せば反撃できる。こっちが出す場合は相手が溜めてないときを狙って出すようにする。

VSガイル 距離を開けないように闘うべし

基本的には、間合いを開けないようにして闘うほうがいい。ただ、完全に待っている相手には、少しダメージを与えて離れれば、相手は攻めざるを得ない状況になる。とにかく、完全な待ちの状況を作らせないようにすること。

しゃがみ小パンチを連打している相手なら、近寄ってのびーるパンチを当てる。遠すぎるとしゃがみパンチに当たってしまうので注意。

しゃがみパンチ連打にはのびーるパンチが当たる。

相手が中足払いを出した場合、こっちが立っていてぎりぎり当たらない位置にいるときは、中足払いの戻り際に大足払いを当てることができる。

また、相手がソニックブームを出すのを見切った場合、中間の間合いなら跳び込んで3段攻撃を狙う。最初のジャンプ攻撃が入らなくても、そのあとでかみつきにいったり大足払いで攻めたりと攻撃を変化させればいい。

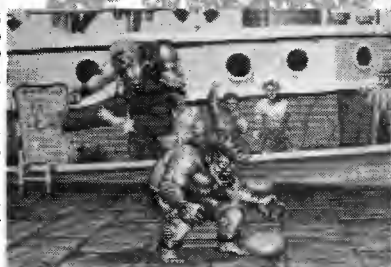
かみつきにいった場合、相手がサマーソルトを溜めていなければ、かみついたあとに相手にジャンプ小キックをガードさせて再びかみつきにいく「かみつきはめ」ができる。

ローリングアタックは、相手がジャンプしたときや中足払いなどの出合い頭で当てることができるが、むやみに使わないほうがいい。

VSケン ピヨったら負けだ！

ほぼリュウと同じ対応でいいが、竜巻旋風脚の対応が少し違う。ケンなら、竜巻旋風脚の落ち際にのびーるパンチを当てることができる。また、ローリングアタックが溜まっていれば、それで返してもいい。たいてい相撃ちになるが、めくられる状況にはならない。

ただし、めくられた場合は注意。もしピヨらされたら、3段攻撃で間違いなくKOされるからだ。

ああぁ…、こうなったら一巻の終わりだ。

VS春麗 投げだけは注意！

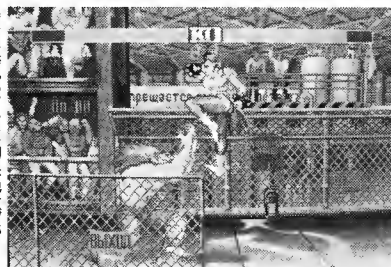
基本性能で上回っているので、比較的楽な相手。ただし、密着プレイは厳禁。中足払いから投げにいくことができるからだ。

こうなったら、ちょっとやばい。投げにきたらかみ返せ。

近い間合いからはローリングアタックで攻める。もしくは、中間の間合いで跳び込むのもいい。狙いはもちろん3段攻撃だ。

遠い間合いでのローリングアタックは小パンチで返されるし、そのあとで密着プレイをされるので、多用は禁物。体力に余裕があるときなら出してもいい。

相手の跳び蹴りに対しては、すべて立ち大パンチで返すことができる。

持ち上げパンチは効果絶大だ。ほとんどのジャンプ攻撃を落とせるぞ。

相手が倒れたら、密着して大の電撃を出す。比較的投げ返されにくいし、かなりのダメージを与えることができる。

VSザンギエフ 慎重に対応しないと泣きを見るぞ！

相手はローリングアタックを返しにくいので、ローリングアタックの連発でもいいように思えるが、いったん返されると、そのあとできちんと対処しないとアッという間に逆転されるので、慎重な対応をしなくてはいけない。

基本的には、ローリングアタック・のびーるパンチ・ジャンプ中キックを混ぜながら攻撃する。相手がジャンプ攻撃をしてきたら立ち大パンチで返す。ただ、相撃ちになることが多い。

もし、密着された場合は、スクリューパイルドライバーを狙ってくるときにローリングアタックを出して脱出するしかない。

相打ちになってもこっちのほうが有利だ。連続で狙うべし。

VSダルシム 密着すればカモだ!?

いったん密着状態に持ち込めば、ジャンプ攻撃の連打で優位に立てる。密着状態に持ち込むには、相手のスキを突いて跳び込むわけだが、跳び込んだときはジャンプ大パンチ・ジャンプ中キック・ジャンプ中パンチがいい。

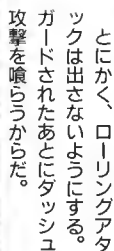
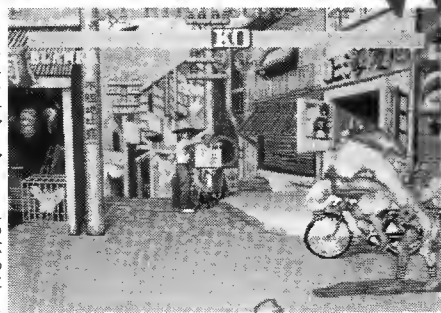
密着状態のジャンプ攻撃は、もちろん3段攻撃を狙うようにする。そうしないと、喰らい投げをされてしまう。ただ、単純にジャンプばかりしていると反撃されてしまうので、足払いも混ぜる。

もし、ガードが堅ければスキを見てかみつきにいく。そして、離れ際にローリングア

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

イケイケゴーゴー！こうなると勝ったも同然？

タックを出すと同時に、パンチボタンを連打して電撃を出すようにする。相手はどっち側に落ちるかわからないので、うまくいけば電撃をモロに喰らってしまうからだ。

VS M・バイソン ダッシュ攻撃が脅威！

とにかく、ローリングアタックは出さないようにする。ガードされたあとにダッシュ攻撃を喰らうからだ。

こうなったら、あとはダッシュアッパーを待つだけ。かなしー。

そうなると地上戦になるが、相手の遠い間合いからのダッシュ攻撃がいやらしい。基本は中間の間合いをキープすることだ。そして、中足払いでのびーるパンチを牽制しつつ、ダッシュ攻撃を当てるようにする。ただ、のびーるパンチを空振りすると、ダッシュストレートを喰らってしまうので注意。

ジャンプ攻撃は、ほとんどダッシュアッパーで返されてしまう。相手が溜めてないのを見て、ジャンプ中キックを狙うしかない。

また、大の電撃を出すと返し技を知らない相手にとっては脅威だが、ちゃんと返し技があるのでむやみに出さないこと。

返し技を知らないと見事にはまってくれるのだが…。

VSバルログ 基本性能では勝っているが…

一応ローリングアタックで押せるが、うまい相手はローリングアタックをガードしてから確実に返し技を当ててくる。ローリングアタックに緩急をつけるといい。遅いローリングアタックからのかみつきも狙える。

ジャンプ攻撃はジャンプ中キックがいい。ただ、跳び込むときは中間かやや遠めの間合いからにすること。密着しての返し技があるからだ。

遅いローリングアタックならかみつきにいける。相手の意表を突け！

バルセロナアタック&イズナドロップは、電撃で返すかローリングアタックで逃げる。ただ、電撃の場合、うまい相手だとイズナドロップで返されるので、多用は禁物。また画面の端なら、早めの立ち大パンチで返すことができる。

むりやりカウンターを狙わずにローリングアタックで逃げてもいい。

VSサガット うまい相手にはうかつに跳び込めないぞ！

相手がタイガーアッパーカットを使いこなせるかどうかで、強敵にもカモにもなる。うまい相手には本当に跳び込めないので苦戦を強いられる。

無敵タイガーアッパーカットを使われると苦しいぞ。

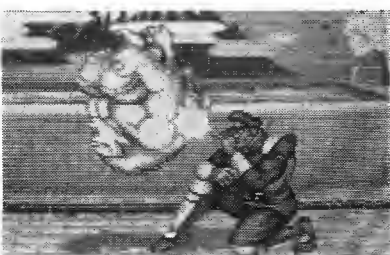
基本的な攻めは、中間の間合いを維持してローリングアタックを当てるようにする。ただ、ガードされるとグランドタイガーショットを必ずガードさせられることになる。さりげなく溜めるのがコツだ。また、小のローリングアタックからのかみつきもかなり有効だ。

この位置でローリングアタックを出せるとかなり効果的。

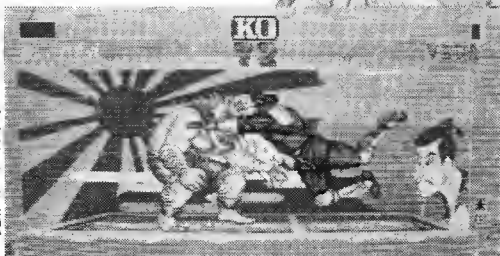
相手が中間の間合いから跳び込んできた場合は、素早く反応すれば垂直ジャンプ大パンチで返すことができる。間に合わないときはガードするしかない。

タイガーショットで押された場合は、画面の端から端の位置関係のときに斜めジャンプで間合いを詰めること。トリカゴ状態のときは脱出が難しいので、相手がフェイントをかけたときにローリングアタックで脱出を試みること。

VSベガ サイコはめがなくても強い！

基本的にローリングアタックは出せない。ガードされてダブルニープレスで反撃されるからだ。せいぜい、小のローリングアタックからのかみつきで奇襲攻撃ができる程度だ。

ベガにもローリングアタックは厳禁。ダブルニープレスが待っているぞ。

しかも、地上戦の場合でもいきなりサイコクラッシャーアタックを出されたりダブルニープレスを出されたりして辛い。ローリングアタックを出すときは、相手が溜めていないときにする。

そこでジャンプ攻撃で切り崩すしかないのだが、相手のジャンプパンチが強い。ただ、これはこっちの反応速度しだいで叩き落とすことができる。ただ、これも溜めている場合はサイコクラッシャーで叩き落とされるので、跳び込む場合は中間よりちょっと遠い間合いからのほうがいい。

相手のジャンプパンチに反応できないと死あるのみだ。

1回ガードさせたら、かみつきや大足払いなどでラッシュをかけるべきだが、サイコクラッシャーで逃げられる場合もあるので、たまに垂直ジャンプでフェイントをかけるのもいい。

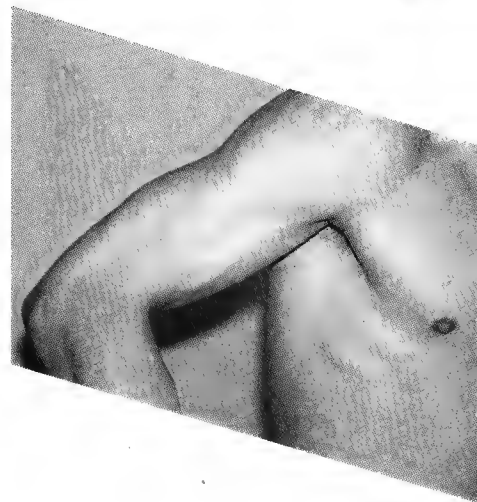
強くなるのは、君の野性次第。

とにかく、ブランカというキャラはセオリーももちろんあるが、むしろ反射神経（野性）が占める部分が多い。型にはまらずに、臨機応変に反応できるプレイヤーになってほしい。特に、小・中のローリングアタックからかみつきにいけるようになってほしい。これができると、強さに磨きがかかるぞ。

かつての最強戦士いまだ健在！

ガイル GUILE

あれこれ言ってもやっぱりガイルは強い。状況に応じた正確な技の選択で、パワーダウンを補おう

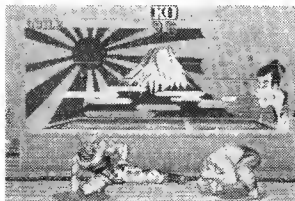
YOU.A

ストIIでは断トツの強さを誇り、対戦の頂点を極めたガイル。そのあまりの攻撃力から、ダッシュでは大幅なパワーダウンを余儀なくされたが、まだまだトップをおびやかす位置をキープしている。キャラの強さを100%引き出し、再び頂点への返り咲きを目指そう。

攻めと待ちを使い分ける

ガイルには攻めと待ちの2つの闘い方がある。

攻めガイルは遅いソニックブームを撃って歩いていくのが基本。

攻めガイルはソニックブームを盾に前進し、跳び越えてきた敵を撃墜していく戦法。

待ちガイルはサマーソルトをためて待ち、敵の接近を中足払いで追い払う消極的な戦法。ダッシュでは中足払いが攻撃範囲、くらい範囲の両面で弱くなったため、待ちガイルは崩されやすくなった。

ダッシュの待ちガイルは苦肉の策。中足払いを過信しないように。

これらを敵キャラによって使い分け、相手の弱点をついた攻め方をしていく。

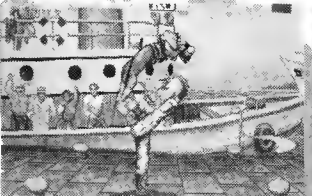
ラウンドハウスとスラストを使い分ける

ラウンドハウスキックとスラストキックは主に敵の跳び込みを返すのに使う技だ。

ラウンドハウスは遠い間合いでの大キック。斜め前方からの攻撃を返すのに使う。

スラストは近い間合いで、レバー直立で中キック。これは敵の下に潜り込んで、上方に対して攻撃するのに使う。

敵の技によっては返せないものもあるが、この2つを相手の跳び込み方に合わせて使い分けることが重要だ。

ラウンドハウスは前方からの跳び込みに対して使う。

スラストは上方からの攻撃なら、ほとんどの技を返せる強力な対空兵器だ。

起き上がりを攻める

相手を転ばせたときは、中キックで跳び込み、投げや足払いで読みにくく攻める戦法が有効だ。ガードしたら着地後投げ、しゃがみ小パンチ、小足払い連打、しゃがみ小パンチ→ソニックブーム→投げなどで幻惑する。

相手が中キックをまともにくらったら、いきなり3段攻撃につなごう。

逆に、自分が起き上がりを攻められたときのために、起き上がりサマーソルトを練習しておくこと。

VSリュウ 鳥カゴにはまらないように

ストII同様遅いソニックを追いかけて攻める。リュウがガードしたら、大足払いを空振りさせる間合いでソニックをため始め、波動拳を中足払いでけん制する。

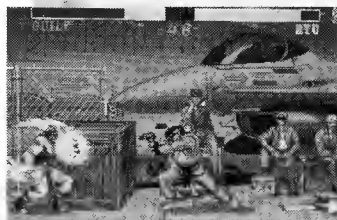
ここで、やたらに波動拳で間合いを開けようとする相手なら、先読みから跳び込んで3段か、波動拳と裏拳の相撃ちを狙う。この相打ちはガイル有利。ただし、ピヨりそうなときは避けること。

波動拳を先読みして裏拳。リュウのほうが受けるダメージが大きい。

ソニックをリュウが跳び越えてきたら、遠いときはラウンドハウス、近いときは潜り込んでスラストで返す。

ソニックを竜巻でかわしてきたら、しゃがみアッパーで突き上げる。相打ちになることがあるが、これはしかたない。ソニックを追いかけてあまり相手に接近しすぎると、いきなりの竜巻に反応できないことがあるから注意しよう。

鳥カゴの脱出法

波動拳をソニックで撃ち返さない限り、脱出は困難だ。遅い波動拳をガードしたあとに速い波動拳を撃たれると、ソニックを撃とうとしても出かけに当たってしまう。撃つなら速い波動拳をガードした直後だ。

遅→速の波動拳は、ソニックの撃ち返しができない。

波動拳を撃ち返したら、次の波動拳と裏拳を相打ちさせて間合いを広げる。鳥カゴの間合いが広めのときは、1歩前進してから裏拳を出すこと。ただし、裏拳を相手に読まれると昇龍拳などで返される。かけひきが難しいところだ。

VS E・本田 変幻自在に攻める

足払いを百貫落とし（ジャ

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

ンプ小キック）で返されるため、ソニック足払いにははまらない。

相手がソニックを跳び越えてきたとき①スラストキック②登りパンチ・登り蹴り③中・大足払いなどの返し方がある。

①は相手の近くからの跳び込みに対し、前進してから出す。F・スモウプレス（ジャンプ中キック）や百貫落としには負けてしまうが、このときはくらい投げする。

②は中間～遠い間合いから跳んできたときに使う。読まれると早めに大キックなどを出されて返される。

③は遠くからの跳び込みに使う。大足払いはガードされるとスーパー頭突きをくらうから、確実に入るタイミングで出すこと。これは百貫落としが返せない。

足払いを読まれると百貫落としで返される。

本田はガイルに対して、小パンチなどをガードさせて投げるという投げはめを使える。跳び込みをガードすると投げられてしまうことがあるから、ガードはできるだけ避けたほうがいい。

VSブランカ ストIIのカモからダッシュの強敵に

攻めに行けないので、必然的に待ちで闘うことになる。

ブランカののび～るパンチが届く間合いでは、しゃがみジャブ連打は狙われる。やたらに手を出さないこと。逆にのび～るパンチばかりを使う相手には、小足払いで返そう。

近寄られても、スキを見て速いソニックで攻める。ブランカが跳んできたら、①登りパンチ②下に潜ってスラスト③くぐり投げなどで返す。

①は読まれなければまず決まる。積極的に使おう。登りパンチが決まり出すと、相手は警戒して技を早く出すようになるため、足払いなどの攻めが通用するようにもなる。

②は相打ちが多いが、一方的に負けたときはくらい投げがしやすい。

③は相手が素早く反応すれば、逆にかみつかれることもある。

登りパンチで相手が技を出す前にたたき落とす。

遠くからの跳び込みでも、着地に中足払いを当てようとしてはいけない。伸ばした足にジャンプ大パンチをくらう。

本田同様、ブランカにもかみつきはめがあるため、跳び込みをガードするのはできるだけ避けよう。

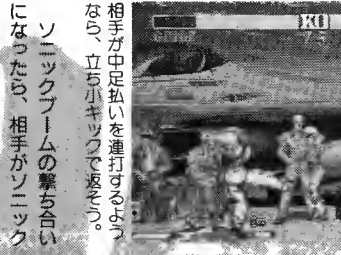
もし、かみつかれたら、レバーを下にためながら左右に振るといい。サマーソルトをためていないと、かみつき↓小跳び蹴り↓かみつきのはめを脱出できない。レバーを振る音に引っかかり、相手が跳んできたら蹴り落とそう。

VSガイル やみくもに中足払いを出さない

攻めのセオリーはあるが、読み合いというよりは運の要素の強い闘いだ。

中足払いは相手にダメージを与える最大の武器となるが逆にスキも大きく返されやすい。やたらに連打せず、目的を持って使うこと。

相手の跳び込みはすべてラウンドハウスで返せるから、サマーソルトは必要ない。中足払いを出すとき以外は立ったまま闘う。

比較的遠くでの中足払いは、立ち小キック連打で返せる。

相手が中足払いを連打するようなら、立ち小キックで返そう。

ソニックブームの撃ち合いになったら、相手がソニックを撃とうとしたところを狙って、出かけに中足払いを当てる。間合いが離れたら、ソニックを撃った直後に、ためながらニーボンバーで近寄る。

相手が大足払いを出し、1回目をガードしたときは、2回目を立ってかわした直後に中足払いを決める。

相手にソニックをガードさせたときは、そのまま接近して①小・中足払い②投げ③投げと見せかせてガードなどの手段がある。③は相手のサマーソルト空振りが狙いだ。

VSケン 跳び込みの返し方が勝負

基本的な攻め方はリュウと同じ。問題はソニックを跳び越えてきたときの対応だけだ。

ケンのジャンプ大パンチは強力で、ラウンドハウスでは負けることが多い。そこで遠くからの跳び込みには、下がって中・大足払いを当てるようにするとよい。近くからの跳び込みは、リュウと同じように潜ってスラストで返せる。間合いを見切り、2つの返し方を使い分けること。

近ければ潜ってスラスト、遠ければ下がって足払いを使い分けよう。

VS春麗 ソニックで先手をとって攻める

ソニックで押していく。春麗がソニックをガードしたら、小足払い→中足払いと続けてガードさせ、端に追い詰めていく。

垂直ジャンプでよけたら、着地に中足払いをギリギリ届く位置で当てる。近いとのっかりをくらうこともあるが、この場合は直後にサマーソルトで返せることが多い。垂直ジャンプ中にのっかりばかり出す相手には、裏拳や登りパンチなどを当てよう。

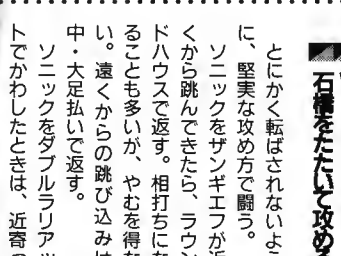
ソニックを春麗が小・中キックで跳び越えてきたら、下に潜り込んでスラストで返すか、遠い間合いなら下がって中足払いを当てる。

近い間合いから後ろに回り込むように跳んできたら、立ちジャブで着地前に落とすか、ニーボンバーで前に逃げてしまうのも手だ。

後ろに攻撃できないのなら、思い切って前に逃げてしまおう。

VSザンギエフ 石橋をたたいて攻める

とにかく転ばされないように、堅実な攻め方で闘う。

ソニックをザンギエフが近くから跳んできたら、ラウンドハウスで返す。相打ちになることも多いが、やむを得ない。遠くからの跳び込みは中・大足払いで返す。

ソニックをダブルラリアットでかわしたときは、近寄って中足払いを当てる。通り抜けたはずのソニックにも続けて当たることが多い。

ザンギエフがこちらの中足払いにギリギリ当たらない位置に立っているときは、ソニックを撃ってはいけない。ザンギに当たるまでの間にスクリュウをかけられるからだ。

万一、近くで転ばされたら、起き上がりにザンギエフのめくりボディプレスが待っている。これは、タイミングや間合いが完璧であれば、サマーソルトが出ても返されるか空振りになる攻めだ。しかたないのでいったんガードし、それから投げ返しかガードにかけるしかないだろう。

サマーソルトの攻撃範囲外から、ボディプレスをくらってしまう。

VSダルシム ドリル対策が問題

基本的な攻め方はストIIと同じ。ソニックで押し、ヨガファイヤーの先読みを狙う。

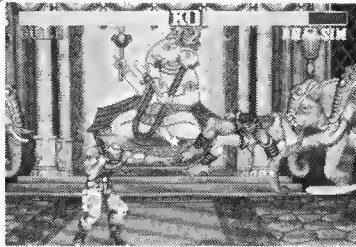
ソニックをダルシムがヨガファイヤーで撃ち消せなかったときは、ダルシムは①ガードする②スライディングでくぐる③垂直ジャンプする④バックジャンプする⑤前にジャンプする、のいずれかを選ぶことになる。

①は大きな変化はない。直

スライディングはすべて立ち小キックで返せる。ストIIのしゃがみジャブのかわりだ。

後のヨガファイヤーを先読みして跳び込む程度。

②は立ち小キック連打で返せる。続けてソニックに当たることもある。大スラでのくぐりがあるため、無防備にソニックを追いかけていくのは危険だ。

③には手堅くいくなら立ちジャブ連打がいい。ドリルや中キックは返せる。

よほど近い間合いでない限り、立ちジャブで技をくらうことはない。

攻めたいのなら、歩いて前進する。ドリルをくらったら大パンチ連打で、くらい投げやアッパーが入りやすい。そのまま降りてきたら、目の前で着地前に立ちアッパーを当てる。間合いが近ければ登り蹴りにいく手もある。

④はそのままだとソニックに当たりそうだから、ドリルにくることが多い。ラウンドハウスで返そう。

⑤はすぐに登りパンチでたたき落とすか、③のケースと同じように攻めるかだ。

ヨガファイヤーを垂直ジャンプでよけたら、着地ぎわに大パンチを出そう。ダルシムのしゃがみズームパンチを返せることもある。

ダルシムのズームパンチは、かなり遠い間合いでは立ち小キックですべて返せる。立ち小キックを連打しつつソニックをためるのも有効だ。

VS M・バイソン ソニック→小→中にはまる

ソニックガード→小足払い→中足払いで押していける。

ソニック→小足払い→中足払いは、跳び込む以外は何もできない。

ときおり投げにいったり、小・中に大の足払いを混ぜたりして攻めよう。バイソンは大足払いの1回目をガードしてしまうと、ガイルのスキにほとんど決める技がない。2回目をよけたあとのダッシュストレートにはサマーソルトが間に合う。

ソニックを大パンチで跳んできたら、相打ちが多いがラウンドハウスで返す。遠いときは大足払いで転ばせる。

パタインからはずれたときは、ソニックの撃ちぎわをダッシュストレート、ターンパンチで狙われないように注意すること。

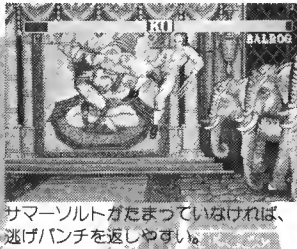
VS バルログ 待たなければ勝ち目はない

基本的には待ちで闘う。

間合いが離れたらソニックを撃ち、跳び込みには登りパンチか中足払いで対応する。

サマーソルトに当たらないように、F・バルセロナだけ繰り返すバルログには、着地に速いソニックブームを狙うが、読み合いの要素が強い。

転ばせたら中キックから跳び込み、しゃがみジャブ連打→中足払い→ソニックで、爪折り狙いにいくのも有効。

F・バルセロナは、サマーソルト以外では斜めジャンプ大パンチが比較的返しやすい。

サマーソルトがたまっていなければ、逃げパンチを返しやすい。

真下からならしゃがみアッパーもなかなか使える。

VS サガット ガイル最大の敵

間合いを開けて下タイガー連打されたら、垂直ジャンプか小サマーソルトでよけ、連続ガードから抜ける。

ガードした直後の跳び込みはほとんど返される。サマーソルトでよけるなら、ソニックをためながら出す（相手が右なら左下→左→左上でキック）と、着地直後に反撃できる。

サマーソルトで脱出しないと本当にはまってしまう。

近い間合いで下タイガーをソニックで撃ち消したときは、サガットの硬直時間にニーバズーカを当てる。

数少ないニーバズーカの使い場所。中足払いより当てやすい。

タイガーを先読みして跳び込むなら、中キックが早くサガットに当たりやすい。パンチ系はグランドタイガーのポーズに当たらないから、使ってはいけない。

ソニックをサガットが跳び越えてきたら、登りパンチと中・大足払いを使い分ける。

登りパンチを読んで相手が早めに跳び蹴りを出すようなら、しゃがんでよけて大足払い。

VS ベガ ダブルニーを避けて遠距離戦に

ダブルニープレスが怖いので、基本的には間合いを開けて闘う。

できるだけ間合いを開け、しゃがみアッパーなどのフェイントをかけつつ大小のソニックを撃ち分ける。フェイントに引っかかってヘッドプレスにきたら、サマーソルトで返す。ヘッドプレスは、サマーソルトがたまっていなければ、早めにジャンプして逃げパンチでも返せる。普通の跳び蹴りにはラウンドハウスとスラストを使い分けて返そう。

間合いがかなり離れていれば、早めにジャンプして逃げパンチでも十分間に合う。

サマーソルトやソニックで転ばせたら、起き上がりに中キックで跳び込み、しゃがみ中パンチ→小ソニックをキャンセル技でガードさせ、後ろに押していく。

調子に乗ってソニック→小足払い→中足払いで攻めようとすると、中足払いのときにダブルニーをくらってしまう。

うかつに攻撃すると、ダブルニーですぐピヨらされてしまう。

ソニックを追いかけての攻めは、少なくとも画面中央では避けたほうが無難だ。

ベガを端に追い詰めたときは、手堅く間合いを開けたまま闘ってもいいが、攻めたてて勝負に出る手もある。

ソニックを追いかけていき、ベガがガードしたら接近して①投げ②立ち小キック→小足払い2発→ソニック③しゃがみ中パンチ→中足払い→ソニックなどで読みにくく攻める。

②はかなり近寄らないといけないので、投げられてしまう可能性があるが、1度ガードしたらソニックまでダブルニーは出せない。

③は中足払いの前のダブルニーが危険だが、出すタイミングが比較的難しい。

②や③の途中で投げにいくといった攻めも有効だ。

このほかにもいろいろなバリエーションが考えられるが、いずれも危険は伴う。

ベガにダブルニー→小足払い→立ち中キックの連続で攻められたら、ダブルニーか立ち中キックのあとにサマーソルトで返せる。ただし、読まれると痛い目に遭う。

サイコクラッシャーをガードしたあとは、タイミングを合わせて中パンチを押して投げるか、サマーソルトで返す。中パンチ連打は投げられてしまうことが多い。

ダブルニーのあとは読み合い。ベガは小足払い、投げ、ガードのどれでくるだろうか？

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

長所と短所を見極め頂点を目指せ!!

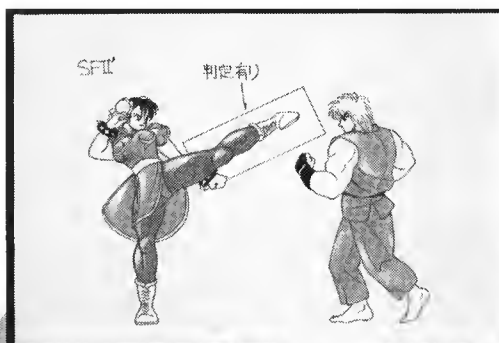
春麗 CHUN-LI

ダッシュでは新たに四天王が使えるようになり、今までの他の7人も猛烈な追い上げをしてきた。彼らに対抗するため、新技も駆使して闘え!!

FRS-N,O

中キックに「やられ判定」がついた

今までは攻撃判定が大きく、やられ判定がなかった中キックが、立ち・しゃがみともに見た目通りのやられ判定がついてしまった。このせいで、リュウ・ケン戦で、立ち中キックを出して波動拳を封じて追いつめる戦法がとりにくくなった。この変更がかなり痛い。ほかにプレイ中に目立つ不利な変更点を挙げてみると…。

○オーラパンチのリーチが短くなった。
○追突拳（遠い中パンチ）の足もとに判定がついて、やられやすくなった。
○空中投げの範囲が狭くなった。
○鷹爪脚（乗っかり）の出てる時間とリーチが短くなった。

ストIIでは、出した足にやられ判定はなかったが、ストIIダッシュではやられ判定がついて、昇龍拳などを合わされると、ダメージを受けるようになった。しゃがみ中キック、立ち中パンチなども同様。（図：青瓶）

このように、不利になった点は多いが、良くなったところもある。いくつか挙げてみよう。

○新技が2つ（鶴脚落、後方回転脚）が増えた。
○百裂が少ない連打で出せるようになった。
○ビンタが連打できるようになった。
○ジャンプパンチを当てやすくなった。

この中で、新技の後方回転脚がイマイチ使えない。奇襲か離れた対空兵器として使おう。しかもガードされると、相手の登り系の技をくらってしまうので注意！

ジャンプ大パンチが当てやすい。

接近戦で相手を惑わせろ

相手に近づいたら、あらゆる手段を使って相手を混乱させよう。バリエーションとしては…。

○鶴脚落（以後、背中蹴り）
○立ち中キック
○しゃがみ中キック
○元キック
○百裂キック
○投げ

これらに加え、しゃがみ小キックや、使えない後方回転脚も織りまぜてやると相手によっては効果的だ。

接近戦の要、背中蹴り

新技の背中蹴りは、使い方によって絶大な威力を発揮する。

背中蹴りを使うときに覚えてほしいことは2点。第1は、この技は間合い（投げの間合いとほぼ同一）にさえ入っていれば、状況に関係なく技を出せること。次に、倒れている相手に背中蹴りを入れるときに、当てる高さを調整できることだ。

相手は、この高さに応じて上と下のガードを使いわけなければならない。一番使うのは超低空タイプと、ガードを上にするか下にするか迷う、体の中心あたりに当てるタイプ。超低空は技を早めに、中心タイプはそれよりやや遅く出せばよい。

キャラによっては空中でめくれるキャラとめくれないキャラがあり、めくれるキャラは、リュウ、ケン、春麗、ザンギエフ、ブランカ、ガイル、バイソン、バルログの8人。めくれないキャラは本田、ダルシム、サガット、ベガの4人だ。

基本は超低空タイプだが、ブランカの起き上がり電撃を消したりするときは、高い位置で当てよう。

このくらい超低空で当てることができる。

攻め方のセオリー

まず、どんな敵にでも、春

麗の足の速さを生かしつつ、小刻みに前後にゆさぶりをかける。また、飛び道具を持つ相手にはレバーを上下に入力して立ったりしゃがんだりして、「跳ぶぞ、跳ぶぞ」という感じをだしてやろう。

攻撃は、フェイントをまじえつつしゃがみ中キックや元キックなど主体に攻めよう。

むやみに跳びこむな!!

中には跳び蹴りばかりしている「ジャンプキック信者」がいるが、例外のキャラ（バルログなど）を除けば、そうむやみに跳ぶべきではない。

リュウ、ケン、ガイルにピョンピョン跳びこむのは危険。

百裂キックは有効に使え

ストIIダッシュでは軽い連打で百裂が出るようになった。

激上手の相手でなければ有効。

使い方として、ダウンさせた相手に向かってジャンプし、空中で大キックを連打。着地百裂を出して、起き上がりの技を出しにくくさせる。

起き上がる側は必殺技など出せるが、もし失敗した場合はモロに百裂をくらうことになるわけで、そういうリスクをおかしたくない人はガードしてくれる。その他は立ちorしゃがみ中キックを出しつつ、相手が足払いなどを仕掛けてきたら、いきなり百裂で出鼻をくじいたりするのに使う。

スピニングバードキックの有効活用法

技のコマンドを入れてから春麗が足を開いて攻撃判定が生じるまでに無敵時間があるわけだが、よく使う手として、攻撃技としてよりも緊急回避として使用するやり方だ。代表的な方法は、春麗の起き上がりに跳びこまれた場合に無敵時間を使って逃げるパターンだ。

無敵時間を使って脱出!!

ヒヨコを出したら…

相手をピヨらせたら、斜めジャンプ大パンチ→掌底→掌底→百裂キックが入る。掌底からの百裂はキャンセル技（くわしくは連続技のページ参照）だ。

VSリュウ 波動昇龍拳と竜巻に注意!!

波動拳の隙が小さくなったリュウは、端へ追い込んでの波動昇龍拳を狙ってくる。なんとしても追いつめられないようにしよう。

波動拳連打のリュウなら、先手を打ってしゃがみ中キックで波動拳を出させないようにする。ただし、しゃがみ中キックも昇龍拳を合わせられると当たってしまうので、ときどき小キックに変えたり、何も出さないなどのフェイントが必要だ。

竜巻の着地時の無敵を利用した着地昇龍拳や着地投げを狙われたら、うかつに手足を出さずに間合いがあれば跳んで逃げよう。

しゃがみ中キックからの何も技を出さないフェイントで、昇龍拳を空振りさせる。

VS E・本田 いかに近づくかが課題

始まったら、通常の技&フェイントに、小パンチ（ピンタ）をまじえよう。突然、スーパー頭突きがきたときに撃墜できるからだ。うまく接近できたら、背中蹴りからの百裂キックや投げ、めくりのジャンプ小キックからの疑惑投げを狙おう。めくる理由は、スーパー頭突きの溜めを解除させるためだ。

VSブランカ ローリングをピンタで止めろ!!

ブランカに対しても、しつこくピンタ連打で近寄るのが基本だ。これはローリングアタックを止めるためだ。春麗でブランカに跳びこむのはやめたほうがいいだろう。スカートめくり（立ち大パンチ）でことごとく返されてしまう。ほかに注意すべき点は、空中などでもつれたときに、あせって追いうちをかけないように。

通常時にブランカに跳び込むのは危ない。

空中でブランカがパンチボタンを連打していると、着地電撃を出されて、見事に感電してしまうからだ。電撃をやらないブランカなら、まだ跳びこむチャンスはある。通常攻撃は無難にしゃがみ中キックあたりがいいだろう（足の先を当てるように）。起き上がりの電撃は背中蹴りで消せる。

VSガイル ソニックを読めれば…

まずはバックジャンプや後退などで、間合いを広くとる。ソニックを撃ってきたら小キックで跳びこむ。このとき、ガイルがしゃがみ蹴りで返すか、ガードするか迷わせるくらい遠めの間合いがいい。

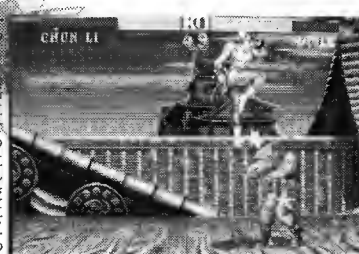
小キックを当てたら、しゃがみ中キックや百裂キックなどを当てよう。

ダウンさせても跳び込むのは危険。一応、サマーソルトを封じるような跳び方もできるが、タイミングが難しい。

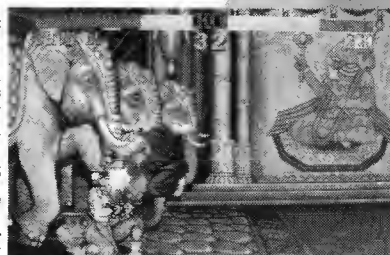
ソニックを追って、しゃがみ中キックをしてくるガイルなら、ソニックをギリギリでジャンプして、乗っかりでガイルのしゃがみ中キックの足に乗っかろう。その後、ガイルは怒ってサマーソルトしてくるが、もう1回乗っかれば、サマーソルトも消してくれる。

ダッシュでは、ガイルのしゃがみ中キックは、出すのも引っこむのも若干遅くなった。そこへしゃがみ中キックを合わせるのもいいだろう。

ガイルの足に垂直の乗っかり。

サマーソルトを出そうとしたところをさらに乗っかる。

VSケン のび〜る昇龍に要注意!!

基本的に対リュウと同様だが、リュウほど波動拳の隙が短くなってないので、まだつけいる隙もあるが、横にのびる昇龍拳は脅威だ。特に、立ち中、しゃがみ中のキックに合わせられないように気をつけたい。

ジャンプ大パンチでケンが跳びこんできても、元キックで返すのはやめよう。跳び蹴りと違って、大パンチは下方向にとても強い。素直にガードするのがいいだろう。

跳びこみ大パンチは元キックで返せない。ガードするか自信があれば空中投げにいってもいいかも。

竜巻でこられたら、落下中に元キックを当てる。着地してからでは、昇龍拳や投げが待っている。

VS春麗 先に技を当てたほうの勝ち!?

とにかく、お互い接近する必要がある。しゃがみ中キックでじゃかじゃかやっても、ちっとも当たりゃしない。うまく近寄って元キックを当てよう。背中蹴りをしにいく場合は、密着したところからや

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

りに行かないと、背中蹴りに行った際に、起き上がり空中投げされることがある。特に元キックで転ばせて行く際や、投げの後背中蹴りに行こうとしたときなどは気をつけよう。

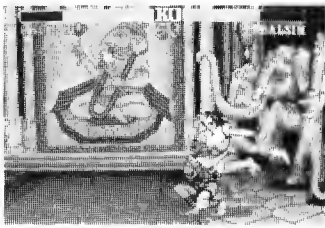
元キックを出すときは慎重にやらないと空振りしたところを投げられてしまうぞ-

疑惑投げも結構効く。

VSザンギエフ 蹴りとビンタで近づけるな!!

基本的にしゃがみ中キックで攻める。ときどき立ち中キックやオーラパンチをまぜると効果的。ザンギエフが跳んできたら、すべてビンタで返す。ほとんどの跳び技を返せるぞ。そのほか、しゃがみ中キックから突然百裂キックを出す戦法も効果的。

跳びこみはビンタで返せ。

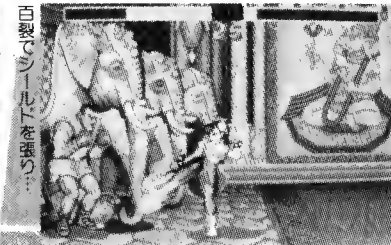
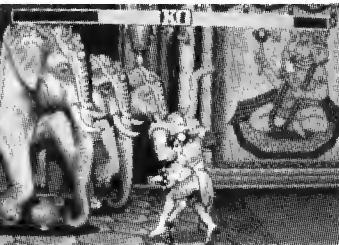
VSダルシム 脅威!スライディング!!

跳び込むと小スラからのせっかんや投げを狙ってくる。ジャンプ小キックで跳びこむと小スラのえじきなので、中キック・大キックで跳びこもう。

小スラ封じに中キック。

せっかん→中パンチ→せっかんの連続攻撃は離される間合いがランダムで毎回違う。いい間合いなら投げ返しが可能だ。跳び込むタイミングは手足を引っこめる瞬間がいい。

ダルシムの逃げパンチ・キックは、着地が狙い目。くらっても続けてジャンプせずに落下を狙おう。画面端でのヨガファイアー→投げは、一応スピニングバードキックで返せる(しゃがみの中パンチで返されるが…)。もしスピニングで上を通り抜けられたら、着地百裂を狙ってみよう。

スピニングバードは落下時にも無敵時間がついたので、着地をズームパンチで落とされにくくなった。その手に百裂が当たればもうけもの。

VSバイソン 百裂シールドで主導権を握れ!!

スタート時の間合いは、ダッシュ攻撃をビンタ、大百裂で返せる。バイソンに対して跳びこむのはまず無理、地上戦が主体となる。端へ追いこんだら大百裂でシールドを張って、バイソンが跳びこんできたら、返し方は2通りある。

☆バイソンが早めにジャンプパンチした場合は、くらい投げ。

☆遅めにパンチを出す(くらい投げさせないようにパンチを引きつけてだす)場合は、大百裂をすぐ止めて

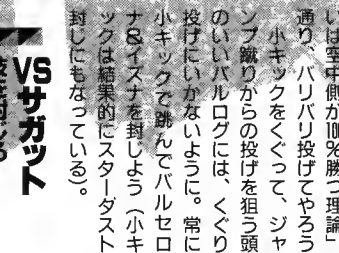
百裂でシールドを張り…

跳びこみをくらい投げ。

立ち中パンチ。

通常時は、しゃがみ中キックからのいきなり百裂で闘う。

VSバルログ 先に跳んで地上に封じこめよう

バルログのイズナは、上方向に完全な返し技を持たない春麗にとっていやなものだ。

とりあえず、逃げの中キック、大キック、大パンチなどで返せる。遠めからの小キックで跳びこまれるのが、バルログサイドとしては嫌らしい。さらに着地百裂を恐れていると、バルログはどうしても対応が

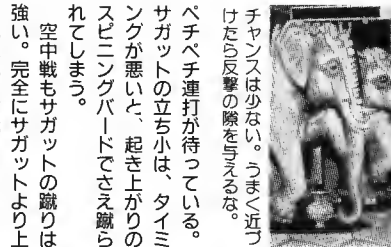
跳び込むときはしゃがみ中爪に注意しよう。

消極的な守りになりがちだ。

ジャンプ小キックをくぐり投げしようとするバルログならカモ同然。「くぐりの投げ合いは空中側が100%勝つ理論」通り、バリバリ投げてやろう。小キックをくぐって、ジャンプ蹴りからの投げを狙う頭のいいバルログには、くぐり投げにいかないように。常に小キックで跳んでバルセロナ&イズナを封じよう(小キックは結果的にスターダスト封じにもなっている)。

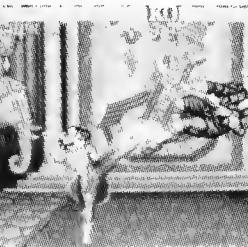
VSサガット 技を封じる闘い方が有効だ

グランドタイガーからのタイガーアッパーカットは、引きつけてアッパーを出そうとしないサガットなら、遠めからの中キックで跳び込める(アッパーを途中で消せる)。

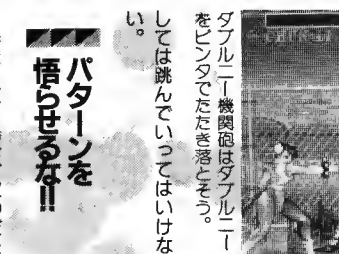
引きつけアッパーを打てるサガットは、グランドタイガーを先読みしないとだめ。近づいたら、しゃがみ中キックで反撃の隙を与えないようにしよう。

ちょっとでも間が開いたら、恐怖のサガット立ち小キック

チャンスは少ない。うまく近づけたら反撃の隙を与えるな。

ペチペチ連打が待っている。サガットの立ち小は、タイミングが悪いと、起き上がりのスピニングバードでさえ蹴られてしまう。

空中戦もサガットの蹴りは強い。完全にサガットより上にいないと、蹴りまけてしまう。タイガークラッシュ後の投げ、アッパーに注意。

VSベガ 三段攻撃でサイコを出させるな!!

ジャンプ小キック(パンチ)→立ち中パンチ→しゃがみ中

スタート直後のサイコは大百裂で返せる。

キックの三段で攻めたてる。

ガードされてもガンガン攻めよう。どこかで投げや百裂を織りまぜるといい。端へ追いこんでのダブルニー機関砲(ダブルニー→しゃがみキック→立ちキック→ダブルニーの連続技)は、立ちキックの後にビンタ連打で、ダブルニーを返すことができる。

サイコ投げにこられたら、スピニングバードを使えば一方的に負けることはない。先ほど、ジャンプ三段を狙えと書いたが、登りジャンプ大パンチを多用してくるベガに対

ダブルニー機関砲はダブルニーをビンタでたたき落とそう。

しては跳んでいってはいけない。

パターンを悟らせるな!!

春麗を使う場合、次の技を読ませない必要性がある。マニュアル通りでも、奇をてらった攻撃だけでも勝てない。使いこなせば上のランクに位置できるキャラだと思うのだが、その道もまた険しい。まずは少しでも全キャラに、五分に近い闘いを挑めるように修業しよう。

ガンガン吸い込んで相手を昇天させてやれ！

ザンギエフ

またもやBクラス指定席のザンギエフ、君の力で頂点を目指せ！

いなりん

顔はりりしくなったけど…

確かに顔と一緒に戦闘力も大幅UPしたのだが、ほかのキャラもそれと同等以上にパワーUPしたので、結局、「勝ち負けよりも内容だよ」と言い訳のような自己満足をしている人が多いと思う。

しかし、あきらめるのはまだ早い！血のにじむような特訓を連日連夜重ね、ザンギの持てる力以上のものを常に発揮し、これから書くことを頭の片隅に置いて対戦してみると……勝率?%UPは間違いないだろう（君の努力がこの数字に表れるぞ）。

わずかな隙も見逃すな！

なぜ君はザンギを使うか？多分、スクリューを決めたときの快感をもう一度味わいたいことが理由の一つに上がってくるだろう。そこで、対戦におけるスクリューチャンスについて書いていこう。

基本的には、

①技をガードさせたとき
②相手が技を空振りしたとき

このときスクリューをかけるなら迷わずに！恐ければ大足払いでもよい。

③相手がスクリューの間合いに入ってきたとき

といった感じである。しかし対戦初心者ならいざしらず、対戦をしているほとんどの人は近づかれたときのザンギの怖さを知っているので、なるべくザンギを近づけないようにして闘う。その〝いやー、来ちゃダメ〟シールドの隙をついていかなくてはいけないのである。むやみに突っ込んでも軽く返されてしまう。そこでザンギの攻め方を少しくわしく書いていこう。なお、ひとつ書き忘れたが、相手の跳び蹴りなどをわざとくらって着地をスクリューで吸い込むこともできるが、連続技のときはそのままくらってしまうので多少危険である。

ワンパターンでは勝てないぞ！

真正面から単にスクリューを狙っていっても、滅多に決まらない。そこまでの布石が必要である。小技をガードさせたり、大足払いで転ばせてからはめにもっていったり、その他多数ありすぎてとても書ききれない。また、この布石から必ずスクリューにいくのではなく、そこからさらにバリエーションをひろげよう。

跳び込んで攻めるときはジャンプ大パンチ・ボディプレス、跳び込まれたときの対空兵器はダブルラリアット（以下ラリアット）・立ち小パンチ・頭突き・大足払い（間合いが遠いとき）が使える。

攻め込むときのバリエーションは、ジャンプ大パンチ→当たったらスクリュー・防御されたら少し歩いてスクリュー、相手の大足払いなどをすかして（立って待つ）スクリュー、ジャンプ中キック→スクリューなど。

相手のガードが解けるまで少し待たなければスクリューはかからない。

相手を倒したときは、立ち小キック→スクリュー、何もしないで待つ→相手が動かなかったらスクリュー、めくりボディプレス→小技→スクリュー、空ジャンプ→スクリューなど。そのほか、相手に読まれないように多くのバリエーションを使い分けよう。

相手がピヨったら、ボディプレス→立ち中パンチ→大足払いの3段を決めてから立ち小キック→スクリューというのも使える。

VSリュウ 油断してると転ばされるぞ！

波動拳のスキが少なくなったので、ラリアットを当てることは難しい。近づいてきて大足払いを狙ってくる相手には、スクリューで吸うか、先に大足払いを出して転ばせよう。跳び蹴りは頭上近くにくれば返せるが、ガードしたほうが確実である。

素直なスクリューはめは昇龍拳で返されるので、フェイントを交えつつ攻め続けよう。めくりボディプレス→立ち小パンチ×数回→スクリューの連続技は、立ち小パンチを入れる回数を毎回変えて、相手に昇龍拳を出させづらくするとよい（小技をガードしてから昇龍拳を出されるとき）。あとは、起き上がり昇龍拳を防御してからスクリューを入れてもよい。

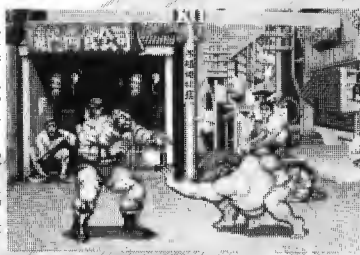
VS E・本田 しゃがみ張り手はつらいけど…

見事に読みが当たるとうれしい！うかれすぎてスクリューをミスるなよ!!

わかりずらいが頭突きを返したところ、確実に返せるように！

むやみに攻め込んではこないだろう。頭突きはひきつけてラリアットで確実に落とせる。このタイミングは多少難しいが、これができないと非常につらいので対CPU戦などで練習しよう。

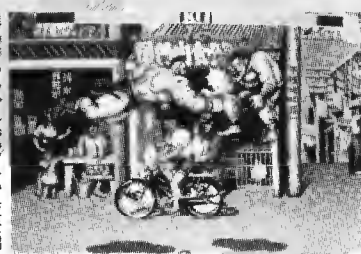
百裂張り手は大足払いで相撃ち、ジャンプ大パンチも入るが相手が動くし、早めに入れるとくらい投げされてしまう。防御して間合いが離れるのを待っていてもよい。

しゃがみの張り手は、戻るところに少し歩いて大足払いか、隙があればスクリューを入れるとよい。

この技がいやらしい。このとき跳び込んではいけない。

スクリューをかけたあと、相手のほうにレバーを入れっぱなしにしておけば起き上がりまでにスクリューの間合いに入ることができるが、起き上がり頭突きをされるとはめられない。失敗するのを祈ってはめにいってもよいだろう(相手のレベルによるが)。

VSブランカ うおー。パン…あれ?

ローリング防止のためにやや離れた間合いでは常にしゃがみ小パンチを連打しているくらいでもよい。相手は近づいてきて大足払いを入れようとするので、その前に大足払いで転ばせよう。

近い間合いで跳び込まれたら立ち小パンチ・頭突き・くらい投げなどを狙おう。遠めから跳び込まれたときはガードしたほうがよい。

斜めジャンプ大パンチで技を出す前に当てるようにしてもよい！

垂直ジャンプをしている相手には、跳んだ瞬間にジャンプ大パンチか着地するところをスクリュー(間合い合わせが少しシビアだが)。

起き上がりローリングを出してくると思ったら、しゃがみ大パンチで返せる。そのあとはフェイントを織りまぜて攻めていこう。相手はショックで正確な操作ができない(かもしれない)。

VSガイル ワンチャンスをつくれ、見逃すな！

この相手にはとにかくつらい闘いを強いられるだろう。相手のミスを見逃さないように常に心がけていよう。相手だって人間である。必ずミスがあるだろう。

こちらから攻めるなら、中足払いすかしスクリューを狙おう。完璧に決めれば必ず入るが非常に難しい。常にやろうとするとどんどん体力が減るし、相手にも読まれてしまう。しかし、完璧とまではいかなくてもある程度狙えるくらいにはなれるように練習しておこう。

これくらいの間合いにいれば狙えるが、大足払いに当たってしまう。

また近い間合いで相手が技(ソニックなど)を出しかけたところに大足払いが入る。

起き上がりにめくりボディプレスでいくと、サマーを出されてもこちらが勝てる。

めくる余裕があればいいが、完全にめくらないとサマーが当たるぞ！

VSケン 昇龍拳は怖いがスカらせれば！

リュウよりも波動拳のスキが大きいので、ラリアットを狙っていこう。しかし、ケンの場合波動拳を打ってくるより、ジャンプ大パンチで跳び込んでくることが多いだろう。

なかなか返すのが難しい。間合いを合わせればラリアットで返せる。

相手がミスって、連続技になっていないときだけくらい投げができるが、あまりお勧めしない(ジャンプ大パンチ↓昇龍拳でピヨって、4段攻撃をくらうと非常に痛い)。

ケンの小昇龍拳はスキが少ないが、確実にスクリューで吸えるように。また、大昇龍拳は頭突きでピヨらせてもよい。

ピヨってくれればいいが、スクリューで吸ってもいいだろう。

起き上がり昇龍拳が完璧に出せない相手に少し早めに大足払いを出すと、コマンド入力を早めにしてミスってくれることがある。余裕があれば狙ってみよう。

そのほか、リュウで書いたことも結構使える。

VS春麗 対照的な2人の熱い闘い！

お互いに手の内を知りつくしていると非常におもしろくなるのがこの組み合わせ。

立ち中キックや中足払いでちょこちょこ減らそうとする相手は、しゃがみ小パンチを連打して立ち中キックを防ぎ、近づいて足払いをしようとするところを大足払いで転ばそう。

立ち中キックに当てたところ。このあと立ちキックはあまり出してこないだろう。

遠くからの跳び蹴りは返しづらいが、前に出て立ち小パンチ・ラリアットやくらい投げを狙おう。近いときは頭突きでもよい(のっかりには負ける)。

元キックを近い間合いでかせば少し歩いてスクリューをかけられるが、元キックを空振りしてくれる相手はあまりいない(たいてい当てにくるので)。

起き上がりスピニングバードではめから脱けようとするときもあるので、何もしないで防御してみるのも使える。

立ち小キックのあとレバーを回しているとこうなる(たまに当たらない)。

ラリアットでたいてい落とせるが、一方的に負けることもあるので、しゃがみ小パンチ→立ち小キック→スクリューと狙うのが確実だろう。

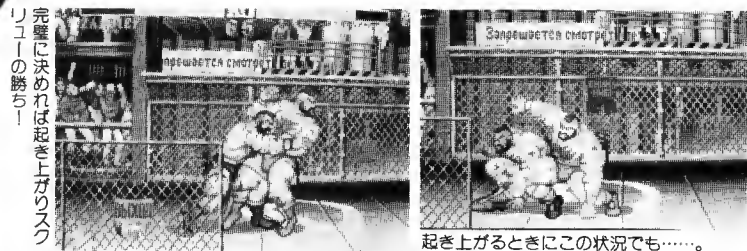
めくりボディプレスからの立ち小パンチ→スクリューは立ち小パンチが入りづらいので、ボディプレスのあとしゃがみ小パンチ×2回→小足払い→スクリューでもよい。こちらのほうが少し体力の減りが少ないが、ほとんど変わらないのでやりやすいほうを使おう。

VSザンギエフ スクリューをかけたいところだが…

隙を見つけてスクリューだけで勝てることもあるが、大足払い・ジャンプ大パンチ・ラリアットなど使える技は多いので、ミックスさせて攻めていこう。

相手が大足払いをスカったら少し歩いて大足払いやスクリューが入るが、スクリューは逆に投げられることもある。大足払いを多く使うと相手がガードすることが多いので、たまにスクリューを狙おう。

相手を倒したときこちらが一瞬しゃがむと大足払いを警

必ずスクリューの間合いの外にいること！

戒してガードすることが多いので、すぐに間合いをつめてスクリューを狙おう。

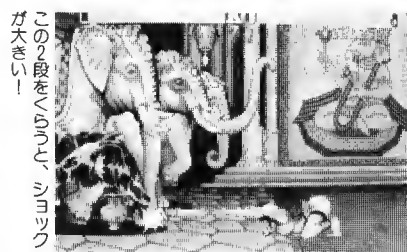
起き上がりラリアットが強い。起き上がりスクリュー、チャンスがあればどんどん狙っていってもよい。大足払い

起き上がるときにこの状況でも……。

完璧に決めれば起き上がりスクリューの勝ち！

を体に出されていても間合いに入っていれば必ず吸うことができる。

起き上がりに跳び込んででもラリアットで返してこない相手にはジャンプ大パンチをガードさせたあと少し歩いてスクリューか大足払い、または空ジャンプからスクリューを狙うのもよい。

とにかく攻め方のバリエーションが多ければ多いほどこの対戦では有利なので、どんどんオリジナルパターンを作りバリエーションを増やそう。

VSダルシム 近づいちまえば怖くない！

相変わらず間合いが離れていると非常につらい。そのためラウンド開始直後の動きがとても重要になってくる。今のところ完璧なやりかたは見つかっていない。いろいろためしてみよう。

うまく近づけたらとにかくはめよう。相手の投げ（つかみ）間合いの外から立ち小キック→スクリューなら返されない。

もし間合いを離されてしまっても、ヨガファイヤーをラリアットでよけるのはやらないように。結果は火を見るよ

この2段をくらうと、ショックが大きい！

り明らかである。こちらの大足払いが先に出ていれば相手のパンチに当たり、転ばすことができる。一気に間合いを詰めてしまおう。立ちキックにはしゃがみ大パンチが入る（これは転ばない）。

少し離れたところからしゃ

こうなったらすぐにガード。技を出そうとするとダルの思うつぼ。

がみパンチをくらったら、すぐガードしよう。何か技を出そうとすると連続でくらってしまう。

とにかく一度つかまえたらそのまま倒してしまう気持ちでいこう。はめるときの立ち小キックを出す間合いに、くれぐれも気をつけよう。

VS M・バイソン 一発逆転、どっちもありあり！

足払いストレート以外の技はほとんどラリアットで返せる。しかし、あまり多用すると画面の端に追いつめられてしまうので注意。

跳び込んできたらラリアットで、間合いが遠かったら大足払いでもよい。

待ちバイを崩すときも大足払いで転ばすのを中心に、すかしスクリューなどを狙う。立ち大パンチ（ストレート）は間合いが長いので常に頭の

ダブルラリアットは足払いストレートのえじき。もしかして鳥かご!?

中にいれておこう。

バイソンも投げ（?）返し以外、はめから脱けられない。もし、ピヨらされたときは恐怖の連続攻撃が待っている。

VSバルログ 五輪開催で高飛車に拍車か？

しゃがみの爪が非常にいやらしい。こちらの大足払いが先に出れば転ばすことができ

ザンギは大足の戻り、バルは爪を出すところ。こればかり狙ってくる奴もいる。

るか、空振りするとザックリ爪で刺される。

ローリングクリスタルフラッシュ（ころころ）やスライディングは、早めに大足払いを出せば返せる。

バルログが跳び蹴りできてその後バックジャンプで逃げると、くらい投げをすることは不可能。必ず蹴りをガードして、相手がジャンプで逃げないようならスクリューで吸い込む（要先読み）。

起き上がるときにごろごろを出されたら、ラリアットで返せることもある。

VSサガット ムエタイ野郎を蹴散らせ（るか？）

タイガー連発で跳び込んだらアッパーカット・登り蹴りをされるとつらい。早めのジャンプ大パンチで相撃ちになることもあるが、また間合いが離れてしまう。一発くらっ

これをくらってもいいから……。

さあ、ここからが勝負だ！プレッシャーをかけ続けろ!!

てでも間合いを詰めたほうがよいだろう。

起き上がりアッパーカットがあるので、フェイントをかけつつ攻め続ける。逃げパンチorキックで起き上がりアッパーカットに勝てる。

VSベガ サイコパワーに負けるな！

遠めからダブルニーでくることが多いだろう。徐々に端に追いつめていこう。間合い

これくらいの間合いならしゃがみ小パンチだ！瞬時に反応しよう!!

が近ければしゃがみ小パンチで返せる。サイコがきたら確実にラリアットで返せるように。このチャンスを逃すのは非常にもったいない。

相手を転ばした後、めくりボディプレス→しゃがみ小パンチ×1回→小足払い→スクリューならばダブルニーで脱けられることはない。

近い間合いからボディプレスで跳び込むと返されにくい。

スクリューを狙いつつ…

対戦においてもスクリューは非常に強力な技であるが、相手も十分わかっているので裏をかいて大足払い・ボディプレスなども狙っていこう。攻撃力が強いのでスクリューなしで勝つことも可能である。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

超絶!!空中急旋回
ドリルの大道芸男

ダルシム
DHALSIM

問答無用に迫り来る
荒くれ者たちをスラッては投げ、ドリルしては投げる

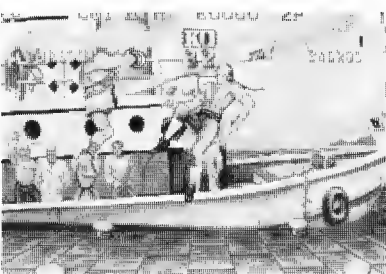
RIK君

勝利者は常にクール

ダルシムの闘い方は主に2通りある。それを、時と場合と相手によって正確に使い分けるのだ。これがなかなか容易ではない。

まず、あまり近よられたくない相手と闘う場合。

この場合、相手は常に近づくことを考えているはず。そこで、立ち中パンチやヨガファイヤー、しゃがみパンチなどを出して相手を跳ばせる。

相手が垂直ジャンプでかわした時や、相手との距離がある時はしゃがみ大パンチ。

相手が跳び込んできたらジャンプ大キックを素早く出す。

ヨガファイヤーは通常は小を使う。相手の跳び込みの間合いの中ではヨガファイヤーを撃つのを少なめにし、フェイント中心にすること。

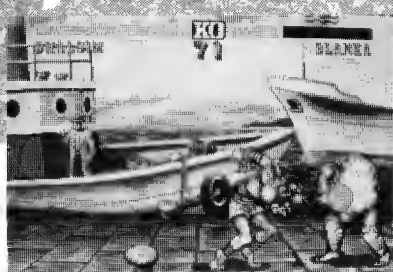
相手が跳んだのを確認したら、着地点を狙ってしゃがみ大パンチや、すかさずこちらも跳んで大キック、大パンチで撃墜する。くれぐれもこちらの動きを先読みされて跳ばされないように。立ち中キックで跳び込みを牽制することも大切。

次に、こちらからガンガン攻めたい場合。

ダルシムは攻撃力がなく、そのため同じ手数であっても相手との体力差が生じてしまう。さらに、ひとたび攻撃をくらってラッシュをかけられると非常に弱い一面も持っている。

これを未然に防ぐための防衛手段として、すぐドリ（ルキック、頭突き）を中心としたダルシムラッシュと呼ばれる闘い方がある。

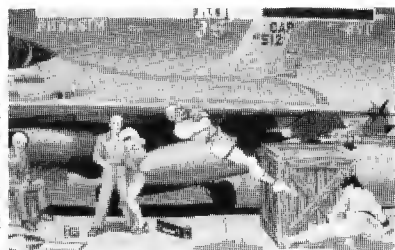
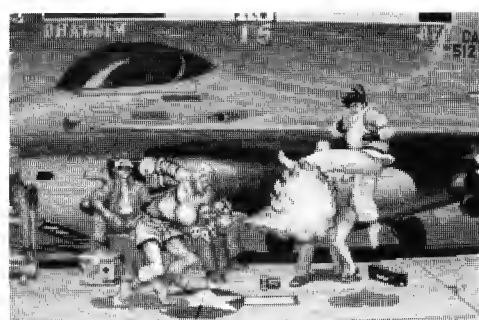
この"ダルシムラッシュ"は、動きが遅いというダルシムの欠点を、すぐドリという武器で補った、考えただけで恐ろしい攻撃である。

まず、ラッシュへの入り方だが、足払いなどを狙ってきた相手にドリルキックで入る方法や、遠めの間合いから小スラを出し、相手の足払いを誘発してドリルキックで入る方法などがある。少し離れた位置で、しゃがみ攻撃を連発するような相手（特に春麗、バルログ、ブランカ）には、ドリル頭突きをいきなり出すと効果的だ。相手の足元ぐらいを狙って出し、投げ返されないよう注意する。

さて、1発ドリルを当てたら、ラッシュの始まりだ。具体的には、ドリルを当てた後、少し歩いていきなり投げ、または、投げと見せかせて大頭突きや、小スラを出して間合いをつめていきなり投げ、または大頭突きなどが基本。相手が投げ返そうとしている時や、間合いが悪い時は、再びドリルキックを出したり中キック（スラストキック）を連打したりする。素早い状況判断と間合いの見切り、そして何よりも読まれないようにすること。これが大事。

端に追いつめた場合は、ヨガフレイムをガードさせた後、小スラなどのラッシュだ。

闘い方の基本は以上。前者はリュウ、ケン、本田、ガイル、ザンギエフ、バイソンに対して、後者は主にベガ、バルログに対して使う。ただしブランカ、春麗、バルログに対してはこの両方をうまく使い分けて闘わねばならない。

ラッシュを"奇襲"として使うならリュウ・ケンにだって使ってかまわない。

VSリュウ 竜巻がとにかくイヤ

リュウと闘う場合、とにかく気をつけたいのが竜巻旋風脚だ。ヨガファイヤーをすり抜けるうえ、上昇中と下降中は無敵ときてる。中間距離ではヨガファイヤアーを撃つのは細心の注意が必要。フェイントを中心に攻めよう。ヨガファイヤーに竜巻ばかり狙ってくる反応の早いリュウには、ヨガファイヤーを撃つと見せかせてヨガフレイムを撃つフェイントが有効。

フェイントでリュウが竜巻を出したら、逃げジャンプ大

ダルシム「ヨガ」リュウ「竜巻」ダルシム「フレイム」リュウ「ゴォー」。

パンチで落とそう。近すぎた場合は後ろに回られるとやっかいなので、とりあえずガードするかして、リュウの着地寸前の所に立ち中パンチ（手刀アッパー）を当てる。

その他は、リュウが跳んできたら大スラで返し、波動拳を撃たれたら、遠い間合いの時は中スラでかわし、近い時は大スラを当てる。大スラはある程度先読みしてないと難しいかもしれないので、ガードしたほうが無難？

VS E・本田 力と技の対決

恐るべきパワーを持つ本田。奴を近づけてはいけない。

まず百裂張り手だが、張り手でガンガン攻められるだけでも、ダルシムにとってはイヤだ。一応立ち小パンチ（手刀水平チョップ）で返せるのだが、タイミングが難しい上に失敗した時のダメージが大きい。ドリル頭突きで逃げるか、ヨガファイヤーで相撃ちして距離をとりたい。

次にスーパー頭突き。中、小の頭突きなら、ジャンプしてドリルで逃げてしまえばいいのだが、大頭突きは見てからでは跳べない。そこで、大頭突きがきたら小のスライディングでかわす。かわした後はふり向いて大パンチを当ててあげよう。

なんとか距離をとったら、小のヨガファイヤーを出してこっちのペースに持ち込む。奴が垂直に跳んだらしゃがみ大パンチ。こっちに跳んできたら逃げ大パンチ、垂直大パンチを間合いによって使い分ける。ギリギリまで引きつけて遅めに出さないと相撃ちになりやすく危険だ。

跳んできた場合しゃがみ大パンチで返してもいいのだが、読まれるとケツ(百貫落とし)で一方的に返される。

スーパー頭突き（大）を小スラでかわす。慣れれば使える。

VS ブランカ 野性児に負けるな

近寄られるとマズイ。連続で跳び込まれると返し技が全くと言っていいほどないので、噛みつきにきた所を投げ返すか、小スラでくぐって投げる（読まれると噛みつかれる）のを狙うしかなくなってしまう。

中間距離では立ち中パンチ、中キック、大パンチなどを出し、フェイントも織りまぜながら相手を容易に跳び込ませないようにする。ローリングアタックには注意。ガードした場合は大パンチで返せるが、くらった時は返せない（画面中央の時）。少し距離が開いたらヨガファイヤーも少しまぜる。

そして相手が跳んできたら、素早くこちらも跳んで大キック。距離によって前方ジャンプと逃げジャンプを使い分ける。跳ぶのが遅れたら、逃げ大パンチを狙うがタイミングがシビア。

少し離れた間合いで、相手が技を出すと思った時にすぐドリを出すといった奇襲も結構使える。端へ投げた時はヨガフレイムからラッシュを狙う。

大キックは跳んだ瞬間に出す。ドリルにならないように。

VS ガイル 基本に忠実に

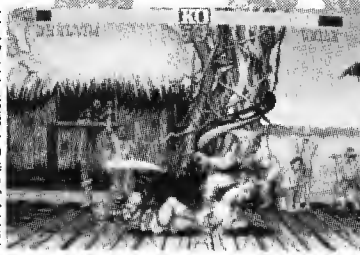
基本はヨガファイヤーで押す。1回ガードさせたら大のヨガファイヤーでガンガンいくのがいい。

相手がソニックブームや、垂直ジャンプでかわした時はフェイントに切り換えるのがよい。奴の跳び込みのチャンスだからだ。普通に跳んできたら、すぐに中キックで落とすようにする。落としたら再びヨガファイヤーで押していく。

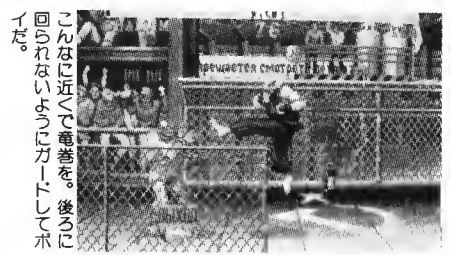
相手にソニックを先に撃たれてしまった場合は、バックジャンプするか（ガイルの跳び込みに注意。跳ばれそうなら小、中キックで追い払う）、ソニックを追いかけてきたら逃げ大パンチやすぐドリを狙う。しかし、逃げパンチなどは外すと痛いので、とりあえずガードしたほうが無難か。大スラも使えなくはないが、先読みした場合以外は、ガイルの立ち小キックで返され、さらにソニックにも当たってしまうので、下手するとピヨる。

あと、ガイルがソニックブームを撃った瞬間にこちらも大キックを出せば相撃ちにできることも覚えておけば役に立つだろう。

通称逃げロケット。跳んだ瞬間に出そう。

大スラは、先読みの時以外は使わない方が…。

VS ケン 竜巻に手が出せない

跳んできたら大スラ、竜巻は逃げ大パンチと、基本はリュウと変わらない。しかし、明らかにリュウとは違う点もある。

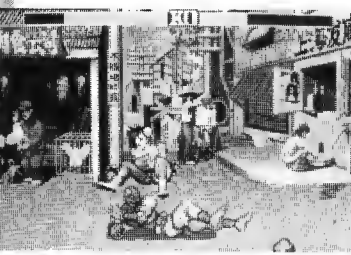
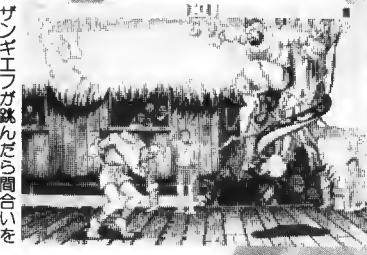
まず、竜巻を近くで出されてしまった場合には、ガードをして投げるか、何もせずに着地を待つかだ。くれぐれも着地点を狙って技を当てようなんて思っちゃいけない。着地昇龍拳のえじきだ。

ケンの昇龍拳は異常に速いので、昇龍拳の着地を狙う時も注意が必要。小の昇龍をガードした後は手を出すと必ず2発目の昇龍が待っている。

最後に、これはケンだけではなくリュウやベガなど、ダルシムが倒れた起き上がりにめくり蹴りを当てに来る相手に対して。起き上がりにめくり蹴りを狙われたら、小スライディングを出すといい。めくり蹴りは当たらずにスカってしまうはずだ。スカらせたら技を出すなり投げるなりしてしまおう。

こんなに近くで竜巻を。後ろに回られないようにガードしてポイだ。

VS 春麗 転ばぬ先の中パンチ

まずヨガファイヤーは、よほど間合いが開いている時以外は撃たないこと。間合いが広ければ逃げパンチが当たるのだが、ヨガファイヤーはスキが大きいので、間合いをつめられて跳び込まれてしまうからだ。

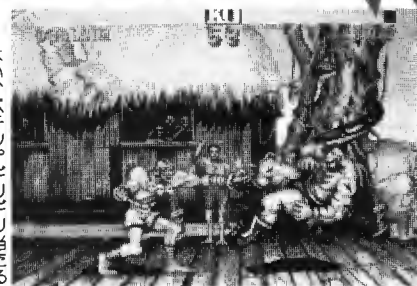
そのために通常は立ち中パンチ、中キック、小パンチ（フェイント）などを織りまぜて闘う。春麗が跳んできたら逃げパンチだ。相手の足払い（元キック）で合わせられないように注意。

近くで跳び込まれた場合は、ガードするよりほかないのだが、春麗が小キックで跳んできた場合に限り、スライディングが入る。大スラで転ばせてしまうのがベストだ。

懐に入られたら、反撃のチャンスを待つしかない。背中蹴りは、起き上がりでは返し技がないが、その他の場合は背中蹴りがきたと同時にこちらも跳んでドリルを出せば返せる。

小キックに対してのみスライディングが有効。

VS ザンギエフ 完全に封じ込めろ

ザンギエフが跳んだら間合いをよく見て——。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

はい、ベチッ。ギリギリ当たるくらいがちょうどいい。

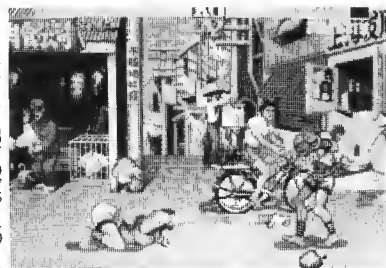
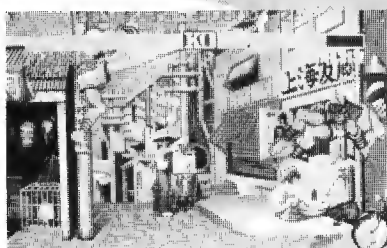
例によってこいつも近づかれるとマズイ。立ち中パンチ、中キック、しゃがみ大パンチ、ヨガファイヤーなどでザンギエフを跳ばして、逃げ大パンチ、水平チョップで返す。

一回でもヨガファイヤーをガードさせれば、ダルシムのペース。水平チョップの間合いに持っていくのだ。ダブルラリアットでかわしたらしゃがみ大パンチをお見舞いする。

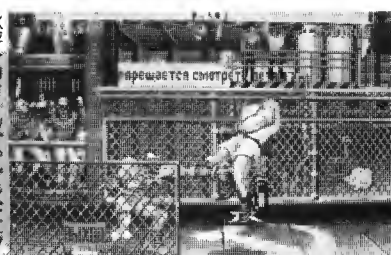
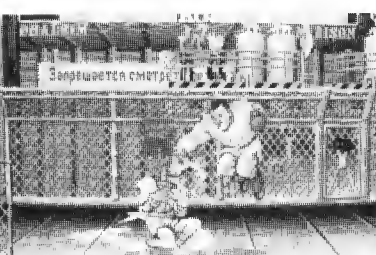
逆にボディプレスを連発されるとザンギエフペース。こうなったらガードするかくらい投げしかないぞ。

VSダルシム 実力勝負?

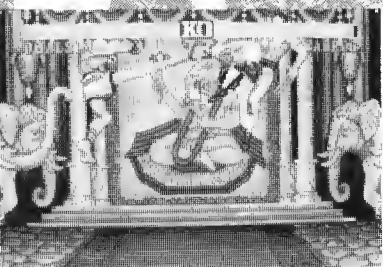
同キャラ対戦。まず重要なのが、ヨガファイヤーはしゃがみ大パンチをタイミングよく出せばかわせる（小以外）ということ。間合いが近ければ大パンチが当たって攻撃にもなる（小のヨガファイヤーも攻撃が当たればかわせる）のだ。さらに大パンチは、ヨガフレイムをもかわして攻撃できるのだ。

ほかは、相手が足元を狙ってパンチやスライディングをタイミングよく出すのだ。この対決での基本となることだぞ。相手がしてきたらすぐドリ。相手がすぐドリを狙ってたら立ち中キックで。ラッシュに持ち込むのも一つの手だ。

こっちのヨガファイヤーを相手が垂直ジャンプでかわしたら、こっちは攻めジャンプからの大キックを当てにいこう。意外な所で、攻めジャンプから中キックなんてのも有効だ。

攻めキィーック。当てると気分いいなあ。

VSバイソン いいパンチ持ってるねえ

またやっかいな奴が…と思うが、案外楽な相手。バイソンのダッシュ系の攻撃はしゃがみパンチで防げるし、跳んできても水平チョップですべての攻撃が返せる（近すぎるとダメ）。ヨガファイアー～水平チョップのモードにはめてしまえ!!

水平チョオーップ。ザンギエフと同じだ。

バイソンの起き上がりざま逃げパンチ。こればっかりは読んでないと…。

VSバルログ 目まぐるしいよキミ

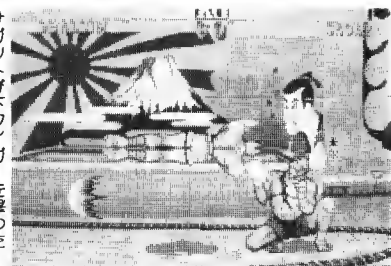
バルセロナアタックだが、奴が降りてきた所にタイミングよく小チョップを出せば当たる。相手が露骨にツメを当てにくるようなら、早めに跳んでジャンプ大キックを当てにいく。

相手が普通の跳び蹴りをしてきたら、逃げ大キック。素早い反応が勝敗の分かれ目。

中間距離の攻防は、しゃがみパンチ、小スラ、すぐドリ（キック、頭突き）などで攻める。この間も相手のジャンプに注意を払うこと。そしてスキあらばラッシュだ。

跳んだー！と思ったら即ジャンプ大キック。

VSサガット アッパー痛いよー

サガットに対しての攻め方は、しゃがみ中パンチを中心に執拗に攻めよう。サガットはこの中パンチを異常に嫌がるぞ。なぜかというと、サガットのアッパーカットがダルシムの中パンチで消されてしまうからだ。

この攻めをやるとサガットは、タイガーショット、タイガークラッシュくらいしかすることがなくなる。タイガーショットに対しては、下タイガーならすぐドリ（頭突き）で、上タイガーは中スラで近よって再び中パンチ攻めをする。タイガークラッシュは、近よったところをタイミングよく掴むこと。下手に手を出せばアッパーのえじきとなる。

残ったサガットの攻撃はジャンプ攻撃のみ。跳んできたら大スラで転ばす。これでOK。

サガットが下タイガーを撃ったのを見てからでも間に合う。

VSベガ 攻めて攻めて攻めまくれ

こいつに対するダルシムは、攻めまくる以外に勝ち目はないといえる。守りに入ったら負けだ。ダルシムのラッシュはこいつに勝つためだけにあると言ってもいいほどだ。

ベガ側は、サイコ、ダブルニープレスを中心に攻めてくることだろう。どちらも先読みしてすぐドリを当てないと難しい。攻撃を2～3回当てた後などベガが必殺技を使ってくるようなタイミングを体で覚えるのだ。1発ドリルを当てたら一気にラッシュ攻撃をかける。

さて、逆にベガにラッシュをかけられた時はどうするか?まずはサイコ。これは投げ返しで対抗する。目押し1発で決める位の気持ちでいけ。

次にダブルニーラッシュ。これは1回目のダブルニーの後中キック2発はガードし、次のダブルニーがくる瞬間にしゃがみ小キック（小スラ）連打!!相撃ちだがこれで返すしかない。

最後にヘッドプレスからの投げ。これが実はかなりやっかいで、背中側に回られるとふり向けずに投げられてしまう。一応小チョップで返せるが、相手が投げではなく降り際にパンチを当てにきた時はくらう（降り際のパンチは頭突きで返せる）。

ベガが普通に跳び込んできた時（こういうことはあまりないと思うが）は、大スラで返せる。リュウ・ケンのように起き上がりにめくりを狙われた時は、同じように小スラでスカらせることができる。

相撃ちでも痛いのはこっちだー。でもこれしか……。

地道に攻めるかラッシュでいくか

ダルシムは、地道で正確な攻めと同時に、意表をついたラッシュ攻撃の使い方もポイントである。近よられたくない敵に近よられた時のプレッシャーに耐えるだけでも精神力を問われるキャラといえるだろう。

驚異の連続攻撃で悪の力を思い知らせるのだ

ベガ VEGA

3つの必殺技すべてが利用価値が高く、怒濤の連続攻撃も、通常攻撃も強い、それがベガだ

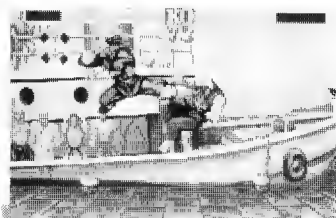
KAL

通常技を有効に使え！ 帝王への第1歩だ

ベガを使うからには、まずはクセの多いこのキャラの特徴をよく知っていないといけない。ではその特徴とは？

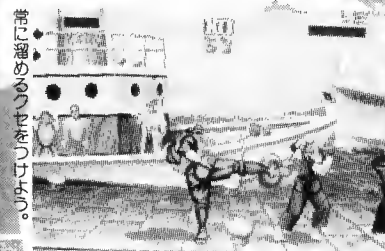
1、ジャンプが非常に高く、軌道が異様にゆるやか。
2、必殺技がすべて溜め技。
3、対空防御が弱い。
4、意外に足が遅く、ついでに長い。
5、ダブルニープレスがとにかく強い。決定的。

…と、こんなところだ。では、順を追って詳しく説明しながら、対戦での基本的な闘い方を見ていくことにしよう。

1 ジャンプが高いということは、空中戦は強い、ということになる。相手とほぼ同時に跳びあって、空中で蹴り負けるということはまずないのだ。この特徴を生かして、跳び込まれたらすぐに垂直ジャンプパンチ・キック、相手によっては逃げキックや跳び込み大パンチを使用する。このことを承知していないと、バルログのフライングバルセロナアタックや、ブランカ、ケン、サガットなどにいいようにやられてしまう。

逆に、ジャンプの軌道がゆるやかということは、それだけ滞空時間が長く、1度のジャンプで相手の目の前まで行ってしまうということになる。これは波動昇龍拳やサガット、ガイルなどのエサとなり得る危険な部分で、とてもじゃないがいただけない。ベガの弱点の1つと言える。

即ち、帝王は跳ね回るな、ということである。

すぐに反応すること。

2 つまるところ、必殺技を常備しておきたいがために、固まりがちになってしまう最大の理由がここにある。

だがっ！固まってはいけない。相手が自分のいいように間合いを調節してしまうからだ。

ではいかにして溜めるのか？それは攻撃中である。足払い→立ち中キック→大キックなどを出している間、まさか相手方向にレバーを入れているプレイヤーはいまい。この間レバーはガード方向（つまり溜め方向）に入れられているのだ。当然相手の反撃も考えられるため、防御することもあるはず。この時も溜め。

相手が転んだり、余りにもスキを見せるようなら、ジャンプから〝めくり〟を狙い、連続攻撃にもっていく。もちろん常に溜め。一瞬攻撃を休め、1テンポ遅らせたり、わざとらしく後ろに下がってから必殺技（ダブルニー）を出したりすると効果的だ。

常に溜めるクセをつけよう。

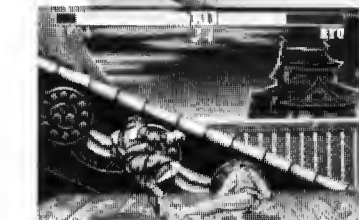
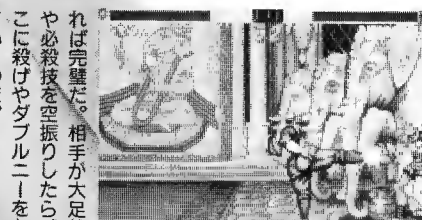
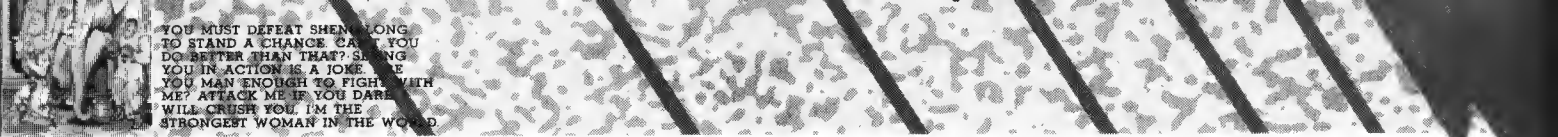
このように、工夫しだいで溜めはできる。重要なのは、いかに悟られずして溜めるか、出すか、なのだ。

3 対空防御の弱さは、ベガにとって唯一の弱点らしい弱点だろう。だが、対空技がないわけではない。リュウ・ガイル・ベガの跳び込みに対してはしゃがみ大パンチが有効で、それ以外のキャラに対しては1で説明したように、相手が跳んですぐの逃げジャンプキック・垂直ジャンプキック・跳び込み（登り）ジャンプ大パンチがある。また、溜まっているなら早めに小のサイコを出して、足の先（しっぽ）をかすらせるようにして迎撃する、通称〝サイコテイル〟（あくまで通称だ）も存在している。

距離をよく見ること。

これらのことを常に意識していれば、そうやすやすと跳び込まれることはないだろう。

4 ベガを使いこなしている人と、そうでない人との差が、ここにある。

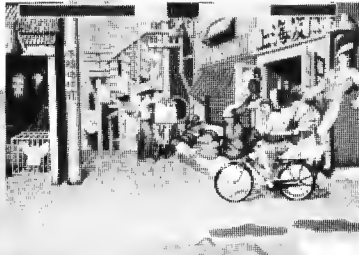
ベガは足が長い。これを有効に使って攻めるのだ。立ち小パンチや小キックによるフェイントを交えつつ、スキを突いて立ち中キックや大キックでダメージを与える。時折しゃがんだり、相手の攻撃の届くか届かないかの距離を前後にふらついたりして翻弄すれば完璧だ。相手が大足払いや必殺技を空振りしたら、そこに投げやダブルニーをもっていくのだ。

出せれば、これが確実。

読まれないように。

相手の足払いには注意すること。

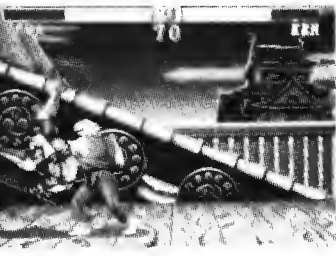
YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

5 なぜ強いのか。それは、必殺技が2発入り、竜巻旋風脚などと違ってピヨりやすく、しかも空中へ逃げようとしている相手にも命中し、カウンターで返されづらく、さらにスキが少ない。

あたえるダメージもかなりのもので、この技が1回入るだけで形勢逆転、という事態も珍しくない。まさに悪の帝王にふさわしい、ひがまれてやまない必殺技だ。ほかに、スクリューパイルドライバーや投げ技などに引っかからない、という特徴を持つ。

以上、対戦での基本的なベガの技がどのようなものか、わかっただろうか。次からはキャラクターごとに帝王の闘い方を説明していこう。

ジャンプで逃げようとするとくらってしまう。ベガ対ベガでも同様。

VSリュウ 帝王の前では、もはやただのホームレス

主人公だかなんだか知らないが、奴の技で帝王に効果的なのは、必殺技と大足払いだけだ。**4**で説明したように、リュウの足払いが届くかなぁ～っという間合いでうろついて、立ち小キックや大キックを出す。当然、相手の昇龍拳や波動拳を読んで行動すること。竜巻旋風脚はしゃがみ大パンチでおとせるが、少し離れた所から小の竜巻で接近し、下降中の無敵時間を利用して投げや昇龍拳にくる強者もいるので注意が必要だ。

跳び込みに対してはすべてしゃがみ大パンチで対抗する。ただし、わざと遠間から跳び蹴りで来る相手には、垂直ジャンプキック（小・中・大どれでも可）が有効。

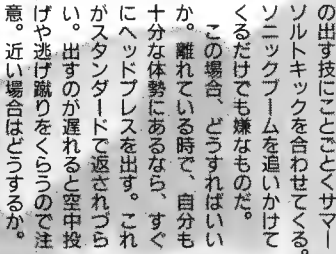
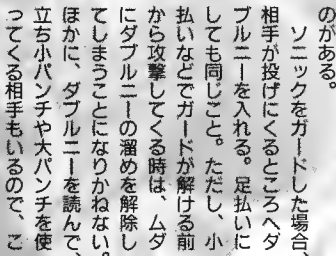
一度でも転ばされてしまったら、とりあえずダブルニーの準備をし、相手の出方を見る。リュウにとってはこの上もないチャンスだから、当然ベガの起き上がりを狙った跳び込み小キックからの投げや大足払い、または大跳び蹴りからの投げといったラッシュにくるだろう。注意すればいいのは昇龍拳だけなので、相手が投げや足払いにきた時にダブルニーを叩き込み、再び主導権を握ろう。

波動拳連打に対してのヘッドプレスも忘れてはいけないが、さらに堅くいくなら、波動拳を垂直ジャンプでよけ、歩いて近づき、例のキックで翻弄するのだ。

相手の投げとダブルニーに神経を集中。

VSE・本田 往復ベガで近づけるな！

接近されると、実は非常にやばい相手だ。さば折りを使ったはめ技をダブルニーで抜け出そうとすると、E・本田の立ち大パンチ（チョップ）が先にヒットしてしまうから だ。脱出法は、投げ返すか跳んで逃げるしかない。

はまっている状態。投げ返しを狙う。

が、いったん離れてしまえばベガのほうが有利。E・本田が画面の端にいないなら、おもむろにサイコクラッシャーで突っ込もう。E・本田にとっては完璧な返し技が存在しないため、サイコで左右に往復されるだけで相当つらいはずなのだ。

しかし、強引に中のスーパー頭突きで相撃ちにくる相手や、間合いをとって逃げ大キックを出すような相手には注意すること。コンピュータのように小張り手で落としにくる相手には使わない。

ダブルニーからの連続技は、小頭突きで返されるため、あまり有効とは言えない。

多用は禁物。

VSブランカ ジャンプ大パンチが威力を発揮

待ちベガでいく。こっちから攻めようにも、ローリングや電撃で簡単に返されてしまううえ、こちらの立ちキックがしゃがんでいるブランカには当たらないので、自慢の連続攻撃や、うろうろ攻撃が効果を上げないからだ。

では、ブランカが攻めてきた時どう対処するか。まず跳び込みに対しては、即登り大パンチを出す。相撃ちでも構わない。とにかく**3**の事実を忘れないこと。ローリングは、1回ガードしてすぐに大のダブルニーを出せば、ブランカが着地する前にダメージをあたえられる。

このせいでリズムがくずれる。

注意すべきは、小のローリングからのかみつき。よく見ていればローリングそのものを迎撃、または回避できるので、ボーッとしていないこと。

待ちブランカに対しては、意外と乗っかり（ヘッドプレス）が効いたりもする。

ブランカがジャンプする瞬間に気を集中。

VSガイル 超心理戦必至！

非常に嫌な相手だ。こちらの出す技にことごとくサマーソルトキックを合わせてくる。ソニックブームを追いかけてくるだけでも嫌なものだ。

この場合、どうすればいいか。離れている時で、自分も十分な体勢にあるなら、すぐにヘッドプレスを出す。これがスタンダードで返されづらい。出すのが遅れると空中投げや逃げ蹴りをくらうので注意。近い場合はどうするか。やはり十分な体勢にあるならすぐにヘッドプレスを出すのが望ましいが、溜まっていない時は、小の跳び蹴りで跳び込むか、とりあえずガードする。

跳び込む場合は、蹴りの先が当たるように早めに跳ぶか、めくるようにして跳ぶこと。でないと立ち中キック（スラストキック）で返されてしまうからだ。小で跳び込むのもガイルの逃げ蹴りなどを封じるためで、自信のある人は大でかまわない。めくる場合はガイルのくぐり中パンチやトラースキックをくらってしまわないように間合いに注意する。着地を投げにくる相手なら、投げ返すためにボタンを連打しよう。このあたりのイメージとしては春麗に近いものがある。

くれぐれもトラースキック、ラストキックフックには注意すること。

ソニックをガードした場合、相手が投げにくるところへダブルニーを入れる。足払いにしても同じこと。ただし、小足払いなどでガードが解ける前から攻撃してくる時は、ムダにダブルニーの溜めを解除してしまうことになりかねない。ほかに、ダブルニーを読んで、立ち小パンチや大パンチを使ってくる相手もいるので、この辺は読み合いになる。できることなら投げ返すのがベターだ。ただ、ガイルもサマーソルトを出すまで溜めなければいけないため、リュウ・ケンの昇龍拳ほど警戒しなくてすむのが救い。また、ガイルは比較的ピヨりやすいため、1回ダブルニーが入ったら小（中）足払い→立ち中キック→ダブルニーのラッシュに持

相手のクセを読んでソニックを封じる！

っていったり、そのまま投げてしまおう。

ほかには、一見ラッシュに行くように見せてサマーソルトを誘ったり、しゃがんで溜めてるように思わせておいて突然立ち大キックを出して、ソニックの出がかりを封じたり、と様々な手が考えられる。ここいらは対リュウ・ケン戦に近い。

どちらにせよ、ソニック追いかけ…の対処の仕方が勝敗を左右する。

VSケン 跳び込みと昇龍拳にだけ注意

基本的にはリュウと同じ。しかし、大の昇龍拳が怖いので、リュウ戦よりも慎重にいくこと。また、ケンの跳び込み大パンチ（キックはOK）はしゃがみ大パンチで返せないので、ジャンプキックかパンチで対処。

ケン使いは、比較的昇龍拳を多く使うようなので、ラッシュの際にも要注意。

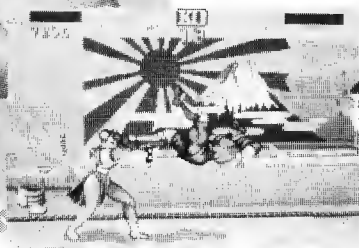
VS春麗 立ち中キック・大キックで押せ!

こちらからは基本的に跳ばない。歩いて接近し、中キックや大キックで攻め、跳んできたら即ジャンプ大パンチ（跳び込み）で撃墜する。めくるようにして跳んできたら、振り向いて立ち小パンチで確実に落とす。そうしたら、またしつこく立ち小キック、中キック、大キックと攻めたてる。

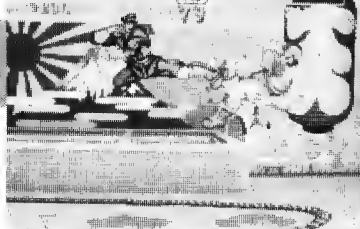
スキをついてダブルニーで牽制しておくが、ラッシュは張り手や小百裂キックで返されることがあるが、入った時のことを考えると、やって損なし。

最も安全かつ、次の行動へのつなぎが早い。

百裂キックを何度もくらうようなら、ダブルニー単発でかける。

VSザンギエフ 端に追い込まれるな!

いきなりラッシュに持っていくか、リュウ・ケンと同じようにうろうろしてキックで攻撃する。ダブルラリアットを出したら、すかさずスライディング。ただし、届くか分からない場合はヘッドプレスのほうがいい。ラッシュを行う場合は、必ず中足払いでやること。小足払いだと、ダブルニーをラリアットでバッチリ返せる間合いになってしまうからだ。地獄突きで返されても気にすることはない。

端に追い込まれた場合は読み合いとなる。相手が通常の投げにくるところを投げ返すか、スクリューにくるところへダブルニー。読みがはずれた場合は、死あるのみだ。

VSダルシム はめ合いだーっ!

出だしが意外に重要。必殺技は出さないほうがいい。ガードするか、立ち大キックかスライディングのどれかが効果的。離れている時の攻防は、飛び道具を持つキャラに対して共通なので説明不要。ただし、跳び込む場合は逃げパンチをくらわない程度に近い間合いから。それより遠い時はヘッドプレスかダブルニーで近づく。

一度接近したらラッシュで押せ！小スラで相撃ちになってもかまわない。ダルシムのはめ脱出は、ダブルニーか投げ返しで。

ザンギが跳ぶのを待ち、直後に出す。

このへんは運か。ガードが手がたい。

VSバイソン こやつは本当に四天王か!?

出だしにさえ注意すれば、あとは往復ベガ、ラッシュと何をやってもまず大丈夫。ただし、ラッシュはしゃがみ小パンチなどの相撃ちで、サイコは逃げパンチで落とされることがある。また、バイソンのはめは強力なので、接近戦ではあなどらないこと。でもラッシュで終わり。

VSバルログ めくり投げに注意

見出しのとおり。ジャンプで後ろに回り込んでの投げには注意が必要。あとは、ラッシュ（小足払い使用）で完全にはまる。バルセロナは、真上に落ちてくるならジャンプ大パンチ、それ以外はすべて逃げ小跳び蹴りで返せる。

VSサガット ラッシュが怖い

基本的攻防はリュウ・ケンと同じ。ただ、跳び込みに対しては必ず早めの逃げキックで対応すること。

端に追い込まれた場合はピンチ。リュウ・ケンやガイル以上にラッシュが強いため、易々とは抜け出せない。ダブルニーも立ち小キックや投げ失敗の中パンチ・大パンチで消されてしまうせいだ。やはり投げ返しを狙うか、ダブルニーが入るのを祈るしかない。

ラッシュが決まってピヨッたら、6段で一気に倒してしまおう。

VSベガ 地上最大の敵!!

スタート時に必殺技を出すのはやめよう。立ち大キックで消されるからだ。しかしそこは対戦プレイ。読んでいきなりも悪くはないか。また、ベガにはラッシュがきかないが、立ち小キックでじっこく押すという手がある。離れてしまったら中キック、大キックと使いわける。相手がうかつなら、離れたとたんにダブルニーなどでこちらの大キックに跳び込んできてくれるだろう。

なお、バックジャンプ1回で端に行ける距離の場合、相手がサイコを出してきたら、バックジャンプ後、着地ギリギリで大パンチを出す。するとこっちの攻撃が一方的に決まり、そこから3段へ持っていけるのだ。ほかには、めくりを狙ってくる相手にはサイコテイルも有効。跳び蹴りにはしゃがみ大パンチで。

主導権を握ったほうが一方的に勝つか、一発逆転で勝つかの試合になるだろう。

投げにくるところを投げ返すのが確実か。

多少離れても恐れず出す。ただし多用は×。

悪の帝王は永遠に不滅、か!?

対戦の世界でも最強を誇っているベガ。はめを使わずとも十分強いので、クリーンファイト・ベガを目指すのもいいかもしれない。

リュウとの約束は守れよな

サガット SAGAT

タイガーウェーブ砲速射モードOK。迎撃態勢準備完了…3…2…1……ウッポカッ!

C·LAN

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

アッパーカットを使いこなせ

サガットは、対戦において、かなり強い部類に入るだろう。リーチのある技を持ち、威力もかなりある。また下タイガーからのアッパーカットは先読みなくしては、たとえバルログであっても崩すのは難しいだろう。

欠点としては、まず挙げられるのが移動の遅さだ。いきなり投げに行くなんて無謀極まりない。ジャンプが低いのも困ることがあるが、アッパーカットがあるだけに、空中で蹴り合うといった状況はそうはないので、それほど不便は感じない。

ではサガットの基本的な技の使い方に移ろう。

タイガーショット

通常使うのは下タイガーだ。その理由は、上タイガーの欠点を考えていけば明白である。

上タイガーは、しゃがんでよけることができ、ブランカならば歩いてくぐることができてしまう。そして何より直立して前のめりで硬直するために、空地ともにいい攻撃対象となってしまう。

下タイガーならば、ガードするかジャンプでよけるかしなくてはならないし、タイガーショットを出して硬直している間は当たり判定がかなり下のほうにしかなくなるので、先読みが完全に決まらないとアッパーカットが間に合う。

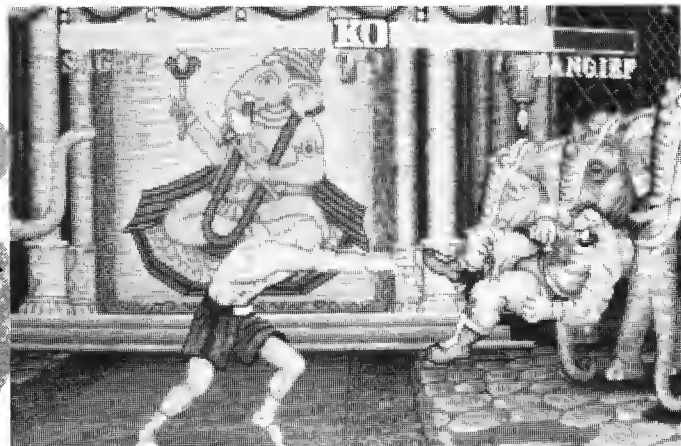
ただのしゃがみパンチを出したり、屈伸したりしてフェイントを混じえつつ、跳ばせてアッパーカットで迎え打とう（時に春麗、ブランカ、バルログ）。

上タイガーの使い道としては、下タイガー連打から上を出し、うっかりジャンプでよけようとしたところに当てたり、ザンギエフなどのジャンプ封じに時折混ぜるといい。また、E・本田のスーパー頭突き、ベガのサイコクラッシャーアタックは、下タイガーを抜けてしまうので、上タイガーの使用頻度が高くなる。

先読みを先読みされるザンギ。

タイガーアッパーカット

タイガーアッパーカットは出た瞬間は無敵であることがわかった。しかし、ほんとに一瞬の間なので、ギリギリまでひきつけないと一方的に勝つことはできない。

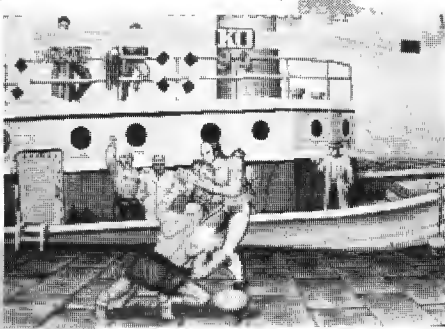
相撃ちになってもアッパーカットの攻撃力は半端じゃないのでまだいいが、早すぎると一方的にくらうときもある。コンピュータも利用して、ひきつけアッパーカットを撃てるようにしよう。

アパカは出た瞬間は無敵。

タイガークラッシュ

ストⅡダッシュになって追加された技で、使い道はいろいろ考えられる。

まず大蹴り↓小足払い↓タイガークラッシュの4段攻撃に使える。タイガークラッシュは至近距離では2発入るために四段になるのだ（1発目の攻撃力は低い。また、春麗などには3段になる）。

奇襲として相手に急接近するのも手。着地したらいきなり投げたり、アッパーカットを撃つのが効果的。ただ、着地後に一瞬ではあるがスキができるため、投げ返されたり、溜めるタイプの必殺技を持つ相手には反応されやすい。

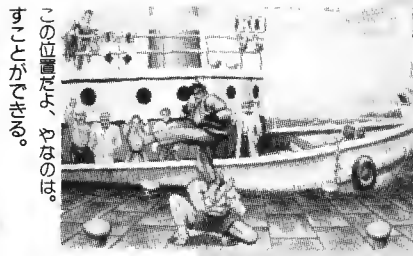
また、この技を立ちガードされると確実に投げ返しをくらうのにも注意しよう。

その他

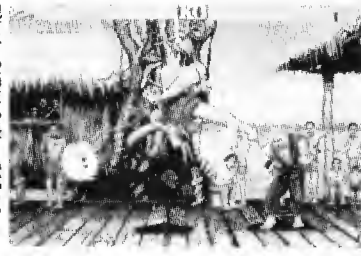
立ち小キックはリーチもあり、近ければ下段から2発当たるので、近・中距離で使える技だ。1発目でキャンセルもかけられる。

起き上がりの必殺技がない、もしくは弱いキャラには、一回転ばしてからラッシュをかけよう。使うのは先ほどの立ち小キック、小足払い、グランドタイガー、足払い、アッパーカット、投げなどだ。サガットは間合いを離すと今いち攻め手に欠けるため、自分の残り体力が少ないときなどは迷わずラッシュをかけよう。

VSリュウ・ケン リュウの竜巻に注意せよ

ケンよりもリュウのほうがやりにくい相手だ。理由は小見出しにもある通り、竜巻旋風脚が強いこと、そして波動拳が早く出ることだ。

竜巻旋風脚を近くで出されると反応が遅れる（というか裏回りされやすい）ために、アッパーカットで返しにくい。返せるときは相撃ちになってもいいからアッパーカットを出したほうがいいが、それ以外はガードして投げや、ケンならば落下中でも当たり判定があるのでガードしてから心おきなくアッパーカットを出すことができる。

この位置だよ、やなのは。

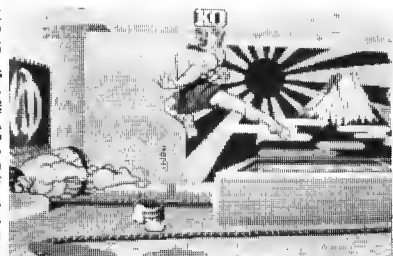
波動拳と大タイガーの撃ち合いになったらサガット有利。リュウの大波動はかなり撃ち合えるが、やはりサガットが撃ち勝てる。だが、やみくもに波動拳を撃ってくる相手なら、すっと少し歩いて跳び蹴りを当てにいこう。サガットの跳び蹴りはリーチがある上にジャンプが低いので、波動拳のモーションが見えてからでも間に合ってしまう。

見てから当たる長～い蹴り。

常に跳び蹴りの届く位置をキープしつつ、下タイガー中心に攻めよう。

VS E・本田 「タイガードスコイガン」に注意

フェイントを混じえつつタイガーショットを撃つのが基本方針だが、注意すべきことがある。それは、下タイガーをスーパー頭突きですり抜けられることだ。普段はフェイント中心にし、下タイガーは溜めていないと判断できたとき、もしくはフェイントの合間にたまに使う感じでいい。

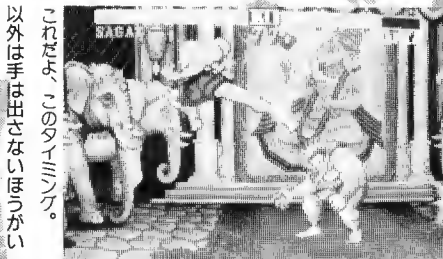
上タイガーならスーパー頭突きを止められるが、跳ばれると蹴りをくらうし、近めだと大チョップなどが当たるので撃ちまくるわけにもいかないので攻めづらい。

スーパー頭突きはアッパーカットでは返すのが難しいので、バックジャンプして蹴りを出そう。当たればそれでいいし、当たらなくとも着地で投げることができる。

とりあえず逃げ蹴るのがいいね。

遠めの位置からなら大蹴りで跳び込むこともできる。足の先は無敵なので、スーパー頭突きにも勝つことができる。

VSブランカ とにかく跳んでくれ、頼む！

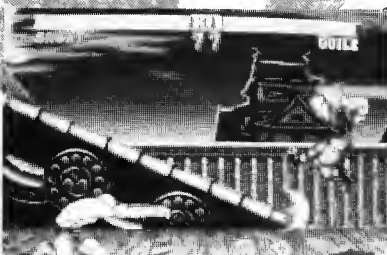
やはりフェイントを混ぜて下タイガーをたまに撃って跳ばせよう。立ち小キックもリーチがあるので意外に使えたりする。こんな攻め方は姑息でいやだという人は、大蹴りで跳び込んでみよう。E・本田と同じく足先を引っかけるようにすると返し技は小パンチや持ち上げぐらいに限られ、ブランカがタイミングを少し間違えば勝てる。

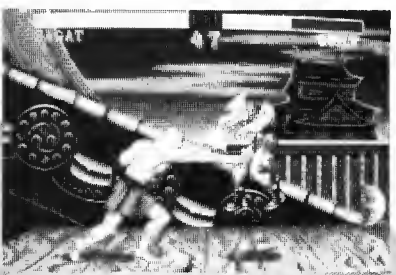
対空兵器はアッパーカットがいいのは言うまでもないが、アッパーカットで返せないような遠めの間合いから跳ばれることがある。このときの返し技は登り蹴り、着地点に足払いなどがあるが、足払いは大パンチで返されるので、使わないほうがいい。登り蹴りも間合いが近いと蹴り負けるため、足先がをブランカの面にぶち込めると判断したとき以外は手は出さないほうがいい。

これだよ、このタイミング。

ローリングに関しては、アッパーカットで落とすのは難しいので素直にガードするのが無難。ガードしたらすぐに下タイガーを撃とう。大ならばブランカはガードするしかないし、小ならば跳び込まれるがアッパーカットがバッチリ決まる。

VSガイル 間合いを離して下タイガー

始まると同時に下タイガーを撃つのだけはやめよう。サマーソルトや中足払いを当てられてしまう。

間合いを離して下タイガーで押しまくるのが理想。こうなるとガイルは①ソニックで1回下タイガーを消す②垂直ジャンプでよける③サマーソルトでかわす、などして跳び込まざるを得ない状況になる。

無駄だね。タイガーモードは終わらない。

跳び込みの返し方は近ければアッパーカットで決まりだが、遠いときはアッパーカットを空振りする恐れがあるため、一歩踏み込んでの大パンチや大キック、しゃがみ大パンチがいい。負けるのはガイルが早めに大キックを出したときだけで、ほかは悪くても相撃ちだ。

長いよ正拳は。パワーもあるぜ。

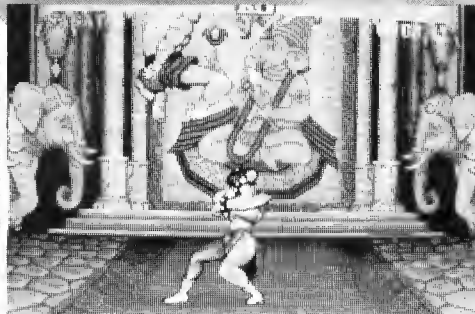
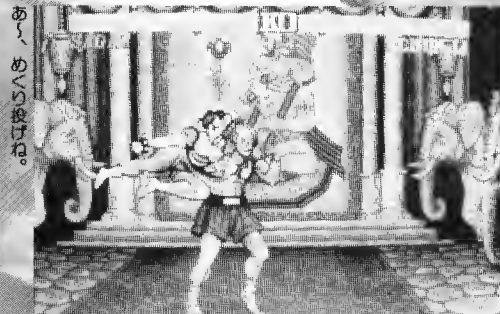
比較的近くで撃たれたソニックブームの対処法は、大蹴りで跳び込むのがいい。ガイル側としては、サガットの想定した打点を読んで、登りパンチ、足払いのどちらで返すかを選択する必要がある。ガードされたら着地後すぐに、大の下タイガーは無条件で撃てる。

たまにソニックをタイガークラッシュで跳び越してアッパーカットを打つのも効果的。

VS春麗 1回倒すまでが勝負

闘い方はブランカとよく似ている。だがジャンプの軌道、速さともにアッパーカットで迎撃しやすいのでその点は楽。逆に動きの素早さか百裂キックなどはブランカより確実にイヤな要素といえる。

画面端ぐらいから跳ばれると実は返し技に困ってしまう。いったん様子を見て、下タイガーなりフェイントなりするほうが無難。

近くで中足払いをシャカシャカやられているときは、百裂キックも警戒しつつ下タイガーで無理やり押し返すか（くらったり相撃ちあり）、思い切って跳び込んでラッシュに持ち込んで押しまくろう。

1回アッパーカットで倒したら、起き上がりに小キックで跳び込んでラッシュをかける。起き上がりスピニングを警戒して、アッパーカットや立ち蹴りも出せるよう心がけていたい。

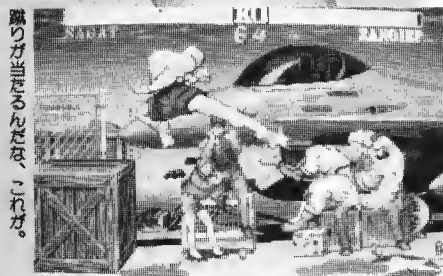
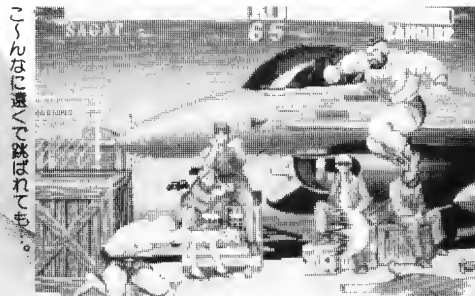
秘かに怖いのがめくり投げ。起き上がりなどにちょうど跳び越すように着地してすぐ投げてしまうというもので、これの返し技として最もいいのは、結局自分も相手側へジャ

あ～、めぐり投げね。

それにゃあめくり投げで対抗だ。

YOU MUST DEFEAT SHEN LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? S ING YOU IN ACTION IS A JOKE. YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

ンプし、裏回りして投げてしまうという結論に達した。バルログにも同様だ。

VSザンギエフ 楽っす、とても楽っす〜

フェイントを混じえつつ下タイガー、立ち小キック、大足払い、立ち大パンチなどもたまに使いながら陰険に攻める。

ザンギエフが一度下タイガーをガードしたらすかさず次のタイガーも撃とう。跳び込みの返し技は、できればアッパーカット、超遠ければ登り蹴り（一歩踏み出せば端からでも当たる）、相撃ち覚悟で立ち大パンチ、足払いなどを使いわけていこう。

こ〜んなに遠くで跳ばれても。

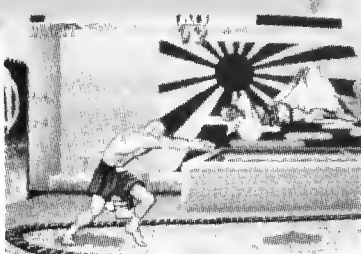
蹴りが当たるんだな、これが。

倒されて近づかれたら起き上がりアッパーカットを狙おう。大足払いを置かれていると出しにくいが、正確な入力なら出るので、起き上がりで出してしまおう。ガードされても間合いが離れるので大丈夫。もちろんアッパーカットは小で出すこと。

起き上がりアッパーカットが負ける技が、実はただ1つある。逃げ蹴りだ。アッパーの無敵時間中にザンギエフは空中へ行ってしまい、くらう判定の大きい状態になった瞬間に蹴りが当たってしまう。このことも起き上がりで出すときに想定しておいて、逃げ蹴りをくらったらすぐに大アッパーを出そう。当たってくれるのだ。

また、ザンギエフにはジャンプ封じのために上タイガーも使える。ただしダブルラリアットに注意。

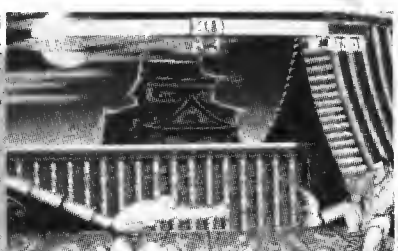
VSダルシム 実は強敵

下タイガーはすぐドリル（ル頭突き）で返されるし、強力な跳び蹴りもダルシムのスライディングの前には無効。つけ入るチャンスがないうちは、上下のタイガーの撃ち分け、下タイガーフェイントでドリルにアッパーカットを当てたりしてじわじわ体力を減らしていこう。

読み当たりだね。テヘッ。

一回転んだらラッシュをかけよう。起き上がりスライディングで返されることもあるが、いやな大スラは出るまでに時間があるので、こちらの蹴りが当たるし、小、中スラはたとえくらっても投げ返しやアッパーカットで返せる。

間合いの遠い近いにかかわらず、サガットにも一応攻め方はあるが、リードされて削り合いになるとやはりつらい。先にダメージを与えたいところだ。

VS M・バイソン トリカゴにせよ

ザンギエフに似ている。下タイガーをとにかく1回ガードさせて下タイガー連打。バイソンが跳んだら登り蹴りなどで返し、また下タイガーで端へ追いつめていくのが理想。

フェイントも重要だが、ダッシュストレートやターンパンチはいきなりくるのでガンガン下タイガーで押しつつ、

端へ行け〜。

たま〜に行う程度でいいだろう。もちろん先読み跳びパンチには注意。

トリカゴにしたら…このひとはバイソン使いならば誰もが知るところであろう。

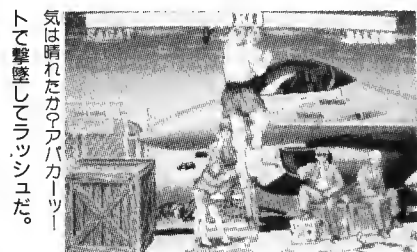
VSバルログ 地味にせこく闘おう

バルセロナ対策からいこう。バルログが右にいる場合、右の壁からのバルセロナは、バルログは跳んだ瞬間に大アッパーカットを出せば必ず返せる。バルセロナは、その空間が広いとき、つまりバルログが端に近いようなときに出された場合は、振り向きの大アッパーカットでこれまた必ず落ちる。つらいのが、自分が端近くで、自分の背中側の壁からきたときで、返す場合はどちら側にくるかをじっくり見て、ひきつけてのアッパーカット、もしくは早めに逃げ蹴りなどを出しておこう。こういう状況で出されたくはないので、この位置関係になったら迷わず壁を背負うとよい。

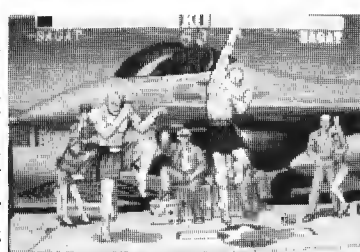
ん？あの壁に行きたいの？

地上戦はフェイント中心に立ち小キックなども加えて攻める。上タイガーは使わないこと。跳んだらアッパーカットで撃墜してラッシュだ。

気は晴れたか？アパカーッ

VSサガット フェイントの嵐

下タイガーを撃ちながらフェイントも当然使う。バルログと同じく上タイガーは使わないほうがいい。

対空兵器はアッパーカット、大足払い、大パンチ、垂直ジャンプの大蹴りなどがいい。先読みが失敗しても、返し技をくらわない間合いがあるので（大跳び蹴りの足先がひっかかるくらい）、跳ぶときは間合いを考えること。

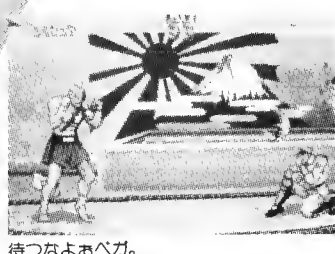
アッパーカットをガードしたら、アッパーカットや立ち大パンチ、大の下タイガーなどで攻撃しよう。間合いによっては何も入らない。

なお、アッパーカットを打ち合うと、遅めの側が勝つことも覚えておこう。

こんだけ遠いとさすがにダメ。

VSベガ 待たれるとつらすぎる

サイコ投げにボタン連打で投げ返せることも多く、そんなに怖くはないのだが、たま〜にヘッドプレス、ダブルニープレスをするだけの待ちベガには苦戦する。サイコがあるので下タイガーもうかつに撃てない。

とにかく1回倒してたたみかけよう。ヘッドプレスは超早めに反応できればアッパーカットでも一応返せる。

待つなよぉベガ。

ダブルニーは2発入ってしまうと、直後投げられればピヨるし、アッパーカットを打ってガードされようもんならピヨるし…。

1回倒してラッシュ。これしかない。

サガッティフなあなたへ

サガットはまんべんなく闘えるキャラではあるが、やはりベガはつらい。あとダルシムとバルログ。しかしサガットの決意は並ではなかった。使うならサガットだ。強いぞ。

変幻自在のナルシストファイター

バルログ
BALROG

空をかけめぐるフライングバルセロナアタック、地上を転がるローリングクリスタルフラッシュ。スペイン忍者の奥義を今ここに

石井ぜんじ

バルログは、必殺技とスピード、鋭いジャンプが持ち味だ。もちろん唯一武器を使うのでリーチは長い。

基本的に、接近戦は跳び蹴りから跳び越し投げなどを狙う。相手を跳び越した場合、着地で投げ勝つ確率はとても高いのだ。

中間距離では、相手のスキをついて持ち前の長い爪で体力を削り取る。跳んできたら上り蹴りなどで返そう。

ため系の技が強いキャラに対しては、遠距離で待つ。必殺技で跳んできたら跳び越し投げか跳び蹴りで落とす。

このように、間合いを自由自在にとり、変幻自在に闘うのがバルログの神髄だろう。その中に組み込まれてくるのが、フライングバルセロナアタック・イズナドロップとローリングクリスタルフラッシュの2つの必殺技だ。まず、この必殺技について説明し、その後キャラ別攻略に入ろう。

バルログの基本→武器を最大活用せよ!

基本は、爪をガンガン出して押さえこんでいく。間合いに応じて、しゃがみ大爪・中爪・小爪と立ち大爪を使い分ける。すると、相手との距離が離れる。

そこで使うのが大スライディングと一回転ローリング。一回転ローリングはちょうど爪だけ当たる。スライディングはローリングアタック・ダブルニープレスを持っているブランカ・ベガなどに多用しないほうがよい。

近くでは、小爪→ローリングクリスタルの連続技をガードさせて減らす。返されることなく、確実に減らせる。

唯一の武器を生かしたこの基本戦法は全キャラに対して使える。必殺技は巧妙に空振りさせ、どんどん攻めたてよう。

そのほか、ため系のキャラには間合いを離しての待ちバルログ戦法も有効。不利なキャラ以外には使いすぎると嫌われる?かも。

フライングバルセロナアタックの多彩な空中変化

ただやみくもにイズナドロップにいくだけでは芸がない。いろいろな使い方を、時と場合に応じて使い分けていこう。

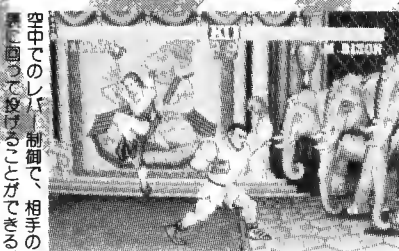
相手のほうに向かってナナメ右上にレバーを入れてジャンプする。

高い位置から爪を当てると有利。

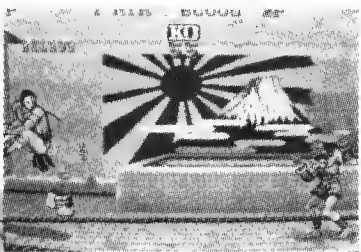
①クロスバルセロナアタック

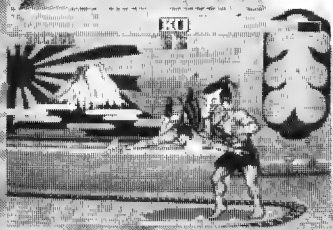
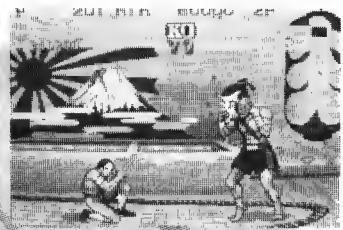
相手方の壁に付くようにして、できるだけ上のほうから爪をかぶせる方法。これだと、イズナドロップが返されてしまうリュウ・ケンの立ちジャンプ連打、春麗の垂直ジャンプ小キックなどの返し技で勝てる。

②裏回りイズナドロップ

クロスにバルセロナを出すなどして、高く跳んで相手のしゃがみアッパーなどの後に回って投げてしまう方法。バイソンのしゃがみアッパー、E・本田の立ち大パンチなどに使える。

空中でのレバー制御で、相手の裏に回って投げることができる。

③低空バルセロナアタック・イズナドロップ

自分が画面の端近くにいて、近くの自分側の壁にターンして速いイズナドロップを狙う方法。低くて速いので、ジャンプ系の返し技を出す間を与えずに投げることが可能。

自分がいるほうの壁にターン。低くて速いバルセロナアタックだ。

④コマンド封じイズナドロップ

サガット・リュウ・ケンなどで、画面の端から少し離れた位置に相手がいるときに狙える。頭上を左右に往復するのでタイガーアッパーカット

相手との位置はだいたいこのくらい。

相手は後ろに回られたらすぐコマンドをいれなければならない。

YOU MUST DEFEAT SHEN LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

などが出しにくい。ただし、完璧に出せないわけではないので多用は避けよう。

ローリングクリスタルフラッシュの使い方

星が出たときには投げやイズナドロップ、ジャンプ大キック→中足払い→中爪の3段攻撃を使ってもいいが、やはり最も威力があるのはローリングアタックだ。

ではどのように相手に当てるか。キャラによって入りやすさが違うが、少し間を離して大のローリングクリスタルフラッシュを出すのがいいだろう。ついでに直後にしゃがみ中爪を出すと入ることがある。これで4段攻撃だ。

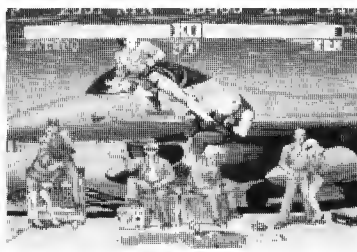
また、リュウ・ケン・ガイル・ザンギエフ・ダルシムは大のローリングアタックが入るから、しゃがみ小爪＋大ローリング＋しゃがみ中爪の6段攻撃が可能だ。

また小ローリングは基本の通常攻撃(しゃがみ中爪など)に織りこんでいくと、絶大な威力を発揮する。少し離れた位置から爪の部分だけ当てるようにすると強い。

ほかには起き上がりに出して少しずつ体力を削ったり、竜巻旋風脚の着地に出すという方法もある。

ガイル・リュウ・ケンなど強敵にローリングが入りやすい。

VSリュウ・ケン 跳び蹴りと竜巻を制すれば…

波動拳を跳び越したときに蹴りが当たる範囲で、できるだけ離れて闘っていく。基本的に、相手の攻撃に機敏に完全対応できるようにするのだ。

重要なのは、跳び蹴りと竜巻旋風脚に対する対策。跳び蹴りに対しては相手が空中で蹴りを出す前に立ち中爪、登り蹴りで落とすのが基本だ。離れていれば大スライディングでもいい。大パンチだけで跳びこんでくるなら、しゃがみ中爪でも返せる。ただし、読まれて遅く跳び蹴りを当てられるとくらってしまう。

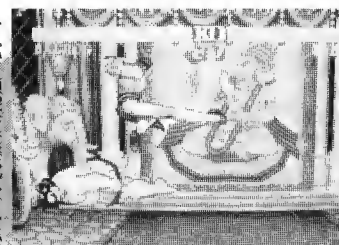
竜巻旋風脚は余裕があれば跳び蹴りで返せるが、反応できないときは下降中、着地を返すしかない。ケンの場合は下降中に当たり判定があるので、しゃがみ中爪で返すのが一番確実だ。

リュウの場合は、下降中無敵なので、着地をなんとかするしかない。着地の瞬間にめりこんでいるようにローリングクリスタルフラッシュをするか、着地を投げるのがいいだろう。

跳び蹴りには跳び蹴りで返すのがいい。

VSE・本田 とりあえず待つのだ

ブランカ同様、ため系のキャラで歩きの遅いキャラ。こんなキャラは、待ちの戦法が有効だ。

スーパー頭突きは、垂直ジャンプでかわせばローリングアタックより投げやすいし、離れていればスライディングでも着地のスキを狙える。垂直ジャンプが速すぎても、垂直大キックで蹴り落とせる。

爪などで少しリードして間合いを開ければ、本田も攻めなければ仕方がないので、歩いてきたり、ジャンプしてくる。するとため解除されているわけだから、いきなりの跳び蹴りや跳び越し投げを狙う。

E・本田が倒れたら有効なのは跳び越し投げ。小のスーパー頭突きを出そうとしていれば、後ろから攻撃できる。上空をバルセロナアタックで往復してスーパー頭突きをためさせない戦法もあるが、多用すると返される。スキをついて使っていこう。

スーパー頭突きを警戒して、少し離れてジャンプで跳び越し投げを狙う。

VSブランカ 回転野郎に注意！

まず問題はローリングアタックだが、この封じ方は2通りある。

接近していたら、いったんガードしてからしゃがみ大爪がぎりぎり当たる。ガードしてから二歩歩くのがコツ。遠距離なら、ひきつけてバックジャンプして着地投げが狙える。

ブランカのジャンプ攻撃はすべてしゃがみ爪で返せる。

ローリングアタックを出してきたら、バックジャンプで跳び越し投げ。

ローリングアタックさえ封じれば、闘いは楽になる。爪もよいし、間合いを大きく離して待ちバルログをしてもよい。ジャンプしてきたら、できるだけガードしないでタイミングよくしゃがみ中爪・大爪出して返していく。ガードしてしまうと、そのあとのかみつき攻撃が強力だし爪にもダメージをうけるからだ。

端に詰まったらバルセロナで逆に逃げよう。逃げる気ならいくらでも逃げられるものだ。

VSガイル バルセロナでつぶせ！

ソニックブームを出した瞬間が狙いめ。タイミングを読んで、爪・大スライディング、クリスタルで削っていく。また、先読みしてバルセロナで相手と逆に壁に跳んでおき、ソニックブームを撃ったらイズナドロップを狙いにいくという方法もある。これは読まれて着地に跳びこんでこられるのを注意しないといけない。ソニックブームを跳び越す場合は、相手が足払いで返してくるのに注意。上ガードしてくれれば跳び越し投げなどでたたみこめる。

ガイルが倒れた場合、跳びこしてサマーソルトの空振りを誘うのも有効なひっかけ技。画面の端でもこの技は使える。また、一種の賭けだが大のローリングを起き上がりにめりこませておく方法もある。起き上がりサマーを出しそこなうと大ローリング＋しゃがみ中爪が入り、一気に大ダメージが与えられる。

ソニックをあまり出さないガイルには、いきなり投げを狙ってみよう。ガイルの跳びこみは立ち中爪で返せるのでこれも忘れずに。

フライングバルセロナを先読みで出し、ソニックブームを出してくれたらイズナドロップだ。

VS春麗 小キックを封じろ！

春麗はバルログと同じくらいのスピードがあるうえ、百裂キック・ジャンプ小キックが強いためかなりの強敵。しかし、工夫次第で互角に闘うことができる。

地上戦では爪が長いためそれほど負けないが、ジャンプ小キックで跳びこんで百裂で削られるとなかなか辛い。対空兵器はしゃがみ中爪・大爪

春麗が跳びこんできたら、とりあえずくぐる。

くぐって投げとみせかけ跳びこして投げ。

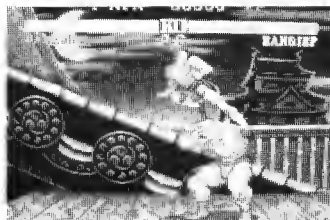
しかない。確実に返していきたいが、失敗すると3段攻撃が入ってピヨリやすい。

そこで、下をくぐったら春麗が着地する前に立ち中爪で落とすか、くぐり跳び越し投げをするのがいいだろう。くぐり跳び越し投げは、くぐって投げとみせかけて跳び越してしまい、跳び越し投げを狙うのだ。意表をつけばもちろん、読まれていても投げやすい。

いったん投げたら垂直ジャンプの小キックから投げがかなり決まりやすい。スピニングバードで抜けられたら下降中に中爪を狙うか、先読みして出した直後に爪で落とすようにしよう。

VSザンギエフ 武器の長さを生かせ！

自分のしゃがみ中爪が届くぐらいの位置をキープして、相手の攻撃に対応するのが基本。

主にザンギエフが歩いてきたところを中・大爪でけん制しつつ徐々に体力を減らす。あまり単調に爪を出すと大足払いで転ばされるので間合いとタイミングに注意しよう。中爪はできるだけ先を当てる。

たまには跳びこんで押し返さないと押されてつらくなるぞ。

もちろん、ザンギエフに大足払いを連発されないためにも大足払いを空振りしたら中爪でおしおきの1発をいれておく。

頭のいいザンギだと、小足払いのフェイントなどを駆使してくる。こんなときは、技の音を聞いて大の音の直後に爪を出すという手もある。

跳びこんでこられたら、登り蹴り、立ち中爪で早めに返すのがいい。機敏に反応しよう。

後ろに押されたらこちらから跳び蹴りにいってもいい。相手がガードしたら中爪連打で押し返せるし、跳び蹴りの後バックジャンプで逃げればつかまることはない。ただし読まれての頭突きには注意。

VSダルシム はめはバック転で逃げろ！

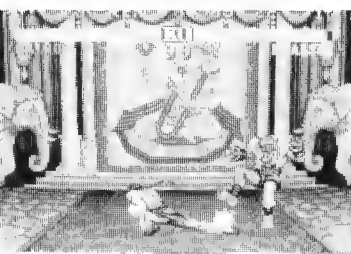
弱い奴はともかく、ダルシムは意外な強敵。一瞬の気も抜けない。

遠くからの爪は、ダルシムのしゃがみパンチ、スライディングに負けてしまう。しかし、逆にこれらの攻撃には大スライディングで勝てる。大スライディングを使いつつローリングクリスタルで削っていく。

すぐドリルに対してはあまりよい対処法がない。しかし、こちらもスピードが速いので、いい位置で出されないように間合いを合わせよう。高い位置で当たれば着地を投げることができる。

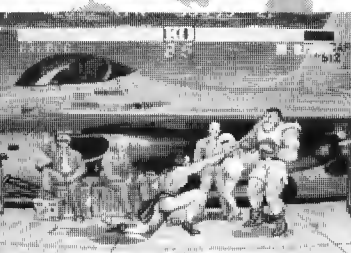
跳び越し投げは有効なので状況に応じて狙っていこう。ただしつかみ返されると恐怖のはめ地獄が待っている。一応バック転で逃げることが可能だ。

転がしたら、跳びこみからの攻撃よりローリングクリスタルフラッシュで確実に削ったほうがいい。起き上がり小スライディングからの攻撃が強力だからだ。

バルセロナは実はヨガチョップで返されやすい。狙うならできるだけ低空のイズナドロップだ。

出すのが遅れると逆にパンチをくらうので注意しよう。

VSバイソン しゃがみパンチに注意

接近戦では爪とローリングクリスタルフラッシュでガンガン削るか、間合いをとって待ちに入ってもいい。

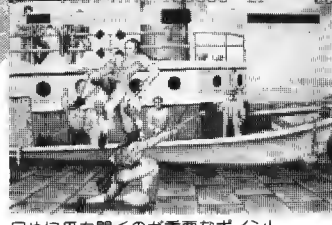
フライングバルセロナは、ジャンプ小パンチとアッパーをうまく使い分ける相手にはあまり使えない。対応が一本調子ならバルセロナとイズナを使い分けて攻められる。

時おりまぜる一回転のローリングクリスタルがポイント。

むしろ有効なのがローリングクリスタルフラッシュ。1回転や、起き上がりの3回転でガンガン削る。うっかり入れば全部決まる。起き上がりからは、垂直小キックからの投げ・中足払いからの爪攻撃も決まりやすい。

VSバルログ 爪折りがすべてだ！

まずは爪を折るのがいい。爪を折られると威力が落ちるし、バルセロナも返しにくくなるからだ。

小爪ローリングや、小爪連打を基本としてガードさせるのを狙っていく。相手がローリングで来そうなら大スライディングで転がし、大ローリングをめいっぱいガードさせる。小キックでとびこんでから削りにいってもよい。

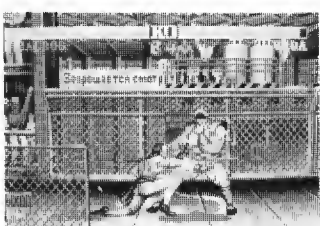
バルセロナに対しては、立ち中爪・スターダストドロップを使い分け、読ませないように返す。しかける側としては、スターダストドロップを読んで早めに爪を出さなければいけない。

早めに爪を開くのが重要なポイント。

VSサガット 小パンチのフェイントは怖いぞ

基本はリュウ・ケンと同じ。タイガーショットの跳び越しはシビアだが、反応できるはずだ。

サガットはリュウ・ケンよりは動きが遅いし大足払いが出るのが遅い。そこで、いきなり投げに行ったり、大スライディングは常に狙っていよう。

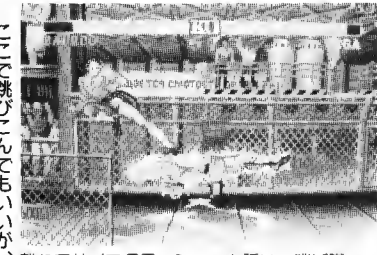
タイガーアッパーカットやタイガークラッシュは、足が速いので投げられることが多い。特に目の前にタイガークラッシュが来たときは、条件反射的に投げを狙えるようにしよう。

サガットの跳び蹴りは遅いが強いので、しゃがみ爪で返すかくぐるしかないだろう。ほかは着地した瞬間に意表をついて大スライディングぐらいだ。

タイガーショットを出そうとしたところにしゃがみ大爪を狙うのもいい。

VSベガ 待ちで勝負

一見ものすごく不利な闘いだが、待ちと攻めを使い分けることによってかなりいける。すべてのテクニックが必要だ。

爪が届く距離なら、しゃがみ中爪で出しかけのサイコ・ダブルニープレスを押さえこむことができる。しかし、これればかりしていると、爪が当たって離れたときにダブルニープレスをくらってしまう。

中間距離ではしゃがみ中爪で出かかりをはたき落とす。

ここで跳びこんでもいいが、確実に攻めるのならバックジャンプして待ちバルログへ移る。サイコクラッシャーは早めにジャンプして逃げ蹴り、のっかりもスターダストドロップで返せる。ダブルニープレスなら着地のスキに大スライディングが入る。

接近戦は、小キックで跳びこみ、そのまま投げや跳び越し投げを狙う。倒したら垂直の小キックから投げや、しゃがみ中足払いからしゃがみ中爪で攻めてもいい。

フライングバルセロナは、ジャンプ小キックにまず勝てない。一瞬のスキをつくしかないだろう。ちなみに、サイコクラッシャーをイズナドロップで投げることは可能だ。

バルログは一見底が浅そうだが、つきつめていくとなかなか奥の深いキャラなのがわかってくる。いろいろなキャラに対抗できるので、爪を研いで頂点をめざしていこう。

離れてサイコクラッシャーを誘い、逃げ蹴りで蹴落とせ。

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE! I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD

強力な必殺技で敵を気絶させろ

M・バイソン BISON

いかにしてピヨらせるか。飛び道具のある敵には苦戦するが、強力な攻撃はクセになるぞ

C. LAN

バイソン…ピヨらせりゃあ勝ちよ

バイソンは必殺技が強力かつ出しやすいので一見強そうに思えるが、その使いどころをきちんと把握していないとただのバカザコと化す。特に飛び道具を持った相手には非常に苦戦する。

だが1回ピヨらせれば超強力な連続攻撃が可能だ（14 6頁参照）。

ターンパンチを使うのだ!

その前に溜めボタンについてだが、キックボタンのほうがいいだろう。なぜならば、中パンチ、しゃがみアッパーといった対空兵器、そしてつかみが可能だからだ。しゃがみ大キックが使えないのが痛いが、パンチボタンで溜めたために失う技のほうがはるかに大きい。

ボタンをおさえる指はどうすればいいか。これは主に2通りある。

①手のひら法

これはその名の通り、手のひらでボタン3つを上からおさえ込むようにおく。これの利点はパンチボタン3つを比較的自由に使えるということ。逆に欠点としてはパンチボタンを押したときにうっかり溜めを解除してしまうときがあることだ。

メジャーかつ比較的やりやすい方法。

②いびつな指法

小キックボタンを親指、中キックボタンをくすり指、大キックボタンを小指でそれぞれおさえ、人指し指と中指で小、中パンチボタンを操作する。大パンチが使えないのが欠点。

指の長い人には向かないかも。

これ以外にもいろいろなおさえ方があるだろう。この2つにとらわれず、各自いろいろ考えてみよう。

実際に使う機会としてはファイブぐらいまで溜めているならピヨったときに使ってもいい。だが一瞬の間をついて主に奇襲的な意味で使うことが多い。ガイル、春麗、ブランカなどの中足払い連打の外からも当てることができる。

[illegible]ーチが長いので、相手が[illegible]かしようとしていれば大[illegible]てられる。相撃ちにもなるが、バイソン側のほうが与えるダメージが大きいので有利。そしてターンパンチをヒットさせたあとは、ダッシュ攻撃はもちろん、大パンチを当てただけでもピヨることが多い。こうなると相手もうかつに技を出せなくなる。注意点としては、後ろを向いているときからパンチが出るまでが弱いので、少し離れた位置から出そう。

[illegible]がピヨったときでも[illegible]ウンの上からでもいいから、[illegible]距離からフォー以上のターンパンチを当て、めり込んですぐにつかむのも手。投げられることもあるが、なぜかバイソンがつかめるときもあるので必殺技が強力でないキャラには狙ってみてもいいだろう。

ストレート（大パンチ）

この技はリーチが非常にある上に出るのもわりと早いので重宝する。座高の高い相手（E.本田、サガットなど）から当てられる。

ただ足元が弱いのでリュウ・ケン、春麗、ガイル、ブランカ、ベガに乱発は危険。この6キャラにはしゃがまれるとスカるためスキができ、足払いなどを狙われる。

残りのキャラは、しゃがみガードでもガードさせられる。

「セブ～ン」もちろん当たったほうがよい。

ガシガシガシと…。

が技を空振りすればまず見て

つかみ（ヘッドボマー）の後にすべきこと

バイソンは足が速いので、これを生かし、裏回りや、裏へ行くと見せかけてもどったりして相手をほんろうできる。そこで敵の起き上がりを狙っていろいろな技を繰り出す。

主にしゃがみ大キック、逃げパンチなどを使い分けるといい。このうち、逃げパンチは相手がしゃがんでいるとくらってしまう。ただしブランカにはスカるので使えない。

また、立ち中キックからのバリエーションも使える。もし相手が立った状態でくらったらすぐにダッシュアッパーを出せば2段攻撃となる（キャラによる）。つかんだら相手方向にレバーを入れっ放しで

しゃがみ大キックも効果的。

やると間合いがちょうどよく、ダッシュアッパーがぎりぎり溜められる。立ち中キックをガードされたら、そのまま再びつかみにいったり、そのまま停滞し、投げボタンの技を空振りさせてしゃがみ大キックやつかんだりとその用途は広い。ただ、立ち中キックのときに投げられることはある。

ダッシュ攻撃について

実はダッシュアッパーのほうがダッシュストレートより溜め時間が短いことが明らかになった。ダッシュアッパーは空ジャンプでも溜まってしまうのに対し、ダッシュストレートは跳び込んだ場合、ジャンプ大パンチ＋ジャブを最低でも入れないと（もしくはガードさせる）出ない。

VSリュウ・ケン
"BIRD IN A CAGE" IS END

波動の先読みといきなりのダッシュストレート、ターンパンチをいかにして決めるか、これだけと言っても過言ではない。

ケンならば、相撃ち狙いで大ストレートが当てられる。リュウは無理だ。

竜巻はしゃがみアッパーで

だから無理なんだってば。

真下から落とそう。

鳥カゴにはまるともう終わりって感じだ。ストレートで1回相撃ちして間合いを開けるか、1回ジャンプしてから次の波動を先読みして跳び込むなどしなくては道は開けない（後者は異常につらい）。しかし、間合いを完璧に調節されるとほぼ手詰まり。特にリュウはひどい。

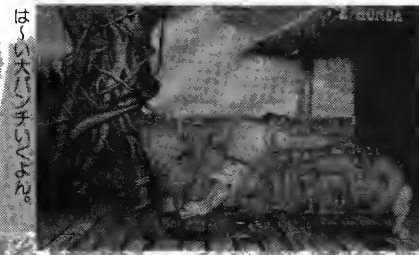
とにかく近くにはりついてプレッシャーをかけつつ、昇龍のカウンターだけに注意して攻めよう。

対空兵器には立ち中パンチ、しゃがみ大パンチ、ダッシュアッパーを用いる。これはどのキャラと闘う場合も同じ。

波動拳の先読みが決まったときは、近めならそのまま3段を入れてもいいが、遠めだったら大パンチ＋ダッシュアッパーがいい。うまくいけば星が出るぞ。

VSE・本田
一見つらそう…でも勝てる

ストレートを有効に使っていこう。本田が中・大の技を空振りすると、見てから楽にストレートを当てられる。余裕があればダッシュストレ

は〜い大パンチいくよん。

ートも狙える。

ターンパンチも奇襲的に使うと効果がある。出はじめは弱いので、ギリギリ当たるくらいの間合いで出すのがいい。

スーパー頭突きは立ち小パンチ連打で楽に落ちる。

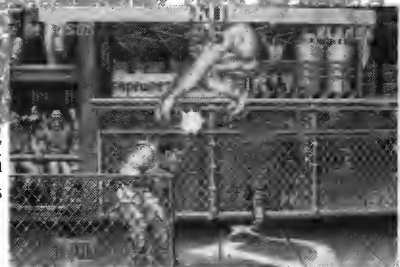
百裂にはしゃがみ大キックがいい。相撃ちが多いが、そのまま近づかれてガリガリ削られるのは困りもの。

VSブランカ
先読み大パンチに注意

地上戦はやはりターンパンチとダッシュストレートをメインに闘う。

跳ばれたらダッシュアッパーや中パンチで返すのがいいのだが、ブランカがあまりにも早めに大パンチを出すとくらったり相撃ちしてしまったりする。くらったらつかみを狙えるが、打点が高すぎると逆にかみつかれることもある。また間合いによってはできない。

ローリングはガードして、大のダッシュストレートで返そう。

電撃には遠めからのターン

これが[illegible]だねえ。

パンチ（相撃ちになるが、バイソン側のほうが減らない）、しゃがみ大キック（ギリギリ当たるぐらいで）、しゃがみアッパー（密着に近い状態）で応戦しよう。

ブランカは地上での技が比較的強い。のびーるや足払いが強いため、仕掛けるときはやや遠めからいこう（ターンパンチ、ダッシュストレートは出かかりが弱い）。

VSガイル
読み、カケ、運…それだけだ

ダッシュストレート、ターンパンチをいつ出すか、に全神経を集中しよう。狙い目(といっても狙えるものではないが)は、ソニック撃ちかけと、足払いの出しかけ。失敗するといとも簡単に中足払いで止められたりサマーで切られたりする。

また、ソニックブームを見てストレートで相撃ちもできる。少しシビア。

もし運よく1回転ばせることができたなら、起き上がりに大パンチで跳び込む。ちゃんと跳べば、サマーソルトを消すことができる。失敗しても、けっこう地上でサマーソルトをガードしてくれたりするので、そのときは再びダッシュやターンパンチで転ばす。

ソニックブームを跳び越す

成功すればサマーが出す。

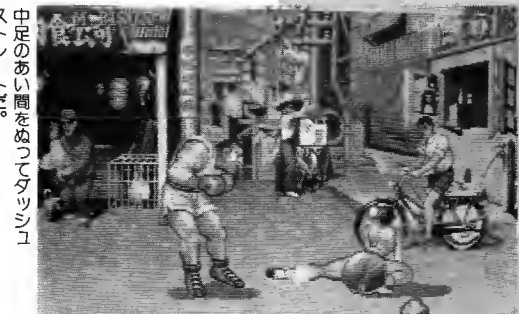
失敗してもこうなる。このタイミングを極めよう。

場合は大パンチがいい。頭の上におくようにするとよい。

VS春麗
やりやすい相手だが油断は禁物

やはり地上戦はダッシュストレートとターンで。近めで出すと中足払いや小張り手で返されるのはガイルと同じ。

絶えずはりついて中足をシャッシャッとやられるのがかなりイヤな攻め方。百裂にも注意。

跳び込みは大パンチ。超早めに当てれば「殴りつかみ」

中足のあい間をぬってダッシュストレートだ。

も可。打点を低くして3段攻撃につないでもいい（当然当たったら）。

また、春麗だけではないが、すかしダッシュアッパーつかみも有効だ。跳び込みをガードさせて小パンチダッシュアッパーなどをしてすぐつかむ。

VSザンギエフ
慎重に慎重に…

使うのはストレートとしゃがみ大キックが主。

ストレートは大足払いを空振りしたときやけんせいの意味で使う。だがラリアットにはいとも簡単に転ばされるので多用してはいけない。

ラリアットにはしゃがみ大キックがいいが、うろうろ動き回られていると当たりにくい。こういうときは、自信があれば立ち中パンチや立ち大キックを狙ってみよう。目安はブォンという音と同時に当てる感じだ。3回目の「ブォン」がやりやすい。だが失敗すると転び、スクリュー1回分の体力を失うことが保証されてしまう。

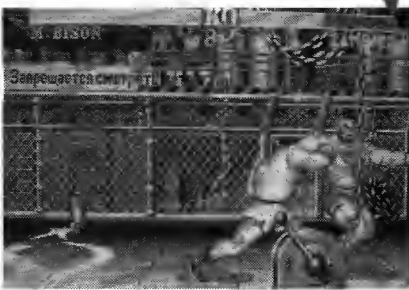
YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

跳び込まれたら、できるだけ対空兵器で反応したいところだが、ボディプレスが強い。

ほんとうに失敗すると悲惨だからね。

VSダルシム 懐に入るまでが勝負

ヨガファイアーの先読みジャンプのほかにも攻めようはあるぞ。

例えば中・大のパンチを空振りしたときには小のダッシュストレートを狙える。

ヨガフレイムはストレートを火の消えぎわに当てられる。ただしどのヨガフレイムかを見極めるのが難しい。ターンパンチも一応可能。怖ければ、大のフレイムを想定して当てにいこう。

とにかく中に入って、つかみやしゃがみ大キックをメインに圧倒しよう。接近戦はバイソン有利だぞ。

これも失敗すると悲惨だからねん。

この距離で出すのはマズイ。

VS M.バイソン ラッキーパンチの決めあい

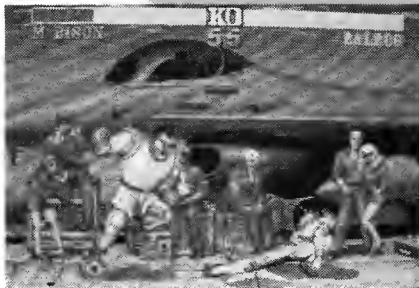
全対戦中最も大味な組み合わせと言えるだろう。ジャブ、ストレート、ダッシュなどを読んで出す。ジャブはひまなときはいつも連打している感じでよい。けっこう立ち中パンチも使える。

VSバルログ ヒョーグサ、ヒョーボイの対処が重要

まずは地上戦から。メインはダッシュストレート、ただのストレート、ターン、しゃがみ大キックの4つ。ただしダッシュストレートとターンパンチは、遠めで出すと反応されてスライディングをくらってしまうのでスタート時か、それより近い間合いで出そう。ダッシュストレートをガードさせたらストレートを出すといい。何かしようとすればまず当たるからだ。

しゃがみ大キックは先読みで出す。スライディングや爪ゴロンには勝てるし、ただの爪とは相撃ちになりやすい。ただし空振りしてしまうとほぼ爪やスライディングをくらうので乱発は避けよう。

跳び込みを返すときは間合いに注意。遠めだとくらいやすい。

さてバルセロナ対策だが、使うのは立ち中パンチ、しゃがみアッパー、逃げパンチ、ターンパンチ、立ちジャブあたりがメイン。

端を背負った状態ならしゃがみアッパーが入りやすい。しゃがみアッパーは相撃ちに注意。しゃがみアッパーをすかすように遠めに着地するようにきたらターンパンチやストレート、ダッシュ攻撃が入るが、やはりそれは読み。

逃げパンチは小がいい。

上のほうで当たってくれたりする。中でも可。イヤなのが裏回り。この場

ほうでも当たって

ちゃんとバイソンが向き直ったのを見てしゃがみアッパーがいい。

バルセロナ体勢になったら、とにかくバルログの動きをじっと見て何で返すか判断しよう。

端は比較的返しやすい。

VSサガット どうすんのこれ

という感じだ。下タイガーによる簡易トリカゴ（どこでもトリカゴ）で徐々に追いつめられ、はい終わり、というパターンがままある。

これがそのパターン。

先読みジャンプは本当に決まらないとまずだめ。タイガーモードにさせずに攻め切りたいところ。

地上での技の空振りにはストレートがいい。大足払いにはまず当てられるだろう。下タイガーにはしゃがみ大キック、ターンパンチで相撃ちできるがそこはやはり運。

あとはカケで出すダッシュストレートなどで、とにかく近づきたい。

近づいたら逃げパンチが有効。アッパーカットも消せるし、しゃがんでいても当たるからだ。しかし決まっても間合いが開くのでそこがつらい。

VSベガ ダブルニーさえなきゃあね

ダブルニーはめの対処法から。もし、小足→立ち中→ダブルニーでくるならしゃがみ中パンチで1回相撃ちする。しかし非常にシビア。中足→立ち中↓ダブルニーはしゃがみアッパーやジャブでいけることもある。でもこれにはまったらちょっともうだめといってもいい。

ちょっとミスればゴスゴスね。

サイコはガードして目押しでつかむ。貫通して反対側へ抜けてしまったときはストレートが楽に当てられる。

普通の攻め方だが、ターンパンチは使わずにダッシュストレートやしゃがみ大キックをうまく使っていこう。ダブルニーに注意しつつ接近してじわじわと体力を奪っていくしかないような気がする。

バイソンは強敵が多いキャラだが、君の闘い方やセンスによってはかなりの力を発揮できる可能性を秘めている。闘いのカンをとぎすまし、アメリカンドリームを実現するのだ。

ストIIダッシュ版 なんですか

厳選した4つの質問をカプコンにぶつけてみたぞ

C・LAN

このコーナーは「ストIIダッシュなんですか」であって「なんですかダッシュ」ではないというところが重要だ。よく肝に銘じておくように。

ストII増刊のときと同じく、編集部からの質問をカプコン開発スタッフにお答えしていただいた形になっている。

Q・ストIIダッシュの変更点として、「星（ピヨコ）から星へならない」とありましたが、ベガの6～9段攻撃、バルログ、バイソンの6段などで再度ピヨることがあります。なぜですか。

A・一度よろめくとストIIのときとは違い、起こされてから1秒間だけはまったくよろめきのダメージを受け付けません。2秒目からは通常通りによろめきダメージを受けるので、時間のかかる連続技は再度よろめいてしまう（ピヨる）可能性があります。

Q・空中から落ちてきたキャラのほうが、地上にいるキャラより投げ勝ちやすいような気がするのですが、優先的にそうなっているのでしょうか。特に春麗・バルログの場合、相手を跳び越して反対側にまわって着地と同時に投げると、着地のグラフィックが出ずに投げてしまいます。その辺もふくめて解説をお願いします。

A・理由は2つ考えられます。

①空中にいるキャラはただ連射するだけでいいのですが、地上にいるキャラはタイミングを合わせないといけません。早すぎると攻撃が出てしまうし、遅くても相手に投げられてしまいます。

②もう1つは、ソフト的に空中にいるキャラのほうが有利になっているということです。しかも通常と振り向きの場合では条件が違います（お互いが100%ベストを尽くして投げているものと仮定します）。

ⓐ通常の空対地

この場合、空中から下りたほうが投げる可能性は0%で、地上にいる側は50%の確率で投げることができます。

ⓑ空中の側が（着地後）振り向く場合

これはリュウが50%の確率で投げられる。本田は投げられない。

この場合は空中にいる側が100%投げ勝てます。しかも、着地のキャラが表示されずに投げにいってしまいます（しかし内部的にはちゃんと着地しています）。

Q・タイガーアッパーカットは、技の出始めに多少無敵時間があるようですが、もう少し詳しく、無敵時間と当たり判定について教えてください。

跳び越し投げは実は100%の投げだったのだ。

A・これについては用意していただいたイラストを基に、こちらである程度の説明を付け加えていこう。

アッパーカットの入力が完了してから攻撃力を持つまでに2つのグラフィックパターンが表示される（共に0・03秒間）。このときは無敵だが攻撃力はない。

次に図Aのグラフィックが0・03秒間表示される。これが攻撃力を持ち、無敵という最強の瞬間。

そして次が図Bの攻撃範囲よりも上下に大きく当たり判定ができてしまうグラフィックが0・05秒。相撃ちや一方的にくらってしまうのはこのとき。入力が早すぎるとこうなる。

最後が上に大きく腕を伸ばした状態が最頂点まで続く。

図A
←攻撃
0.03秒間
（ここまで無敵）

図B
攻撃↓
↓やられる当り
0.05秒間

こうなると当たり判定が攻撃判定の下に少しあるだけなので、かなり強いが無敵ではない。

図Aの状態で当てるのが当然ベスト。引きつけすぎると、攻撃力のない無敵時間中に着地されて地上でガードされる。

Q・バルログのローリングクリスタルフラッシュなどの連続技や、他の攻撃が入ったり入らなかったりするのは、画面のスクロール（自分と相手の距離、画面におけるキャラの位置関係）が影響しているようですが、詳しく教えてください。

例えば、技を入れやすい間合いとか、画面端だとできないこととか、位置などに対し何か法則や、考え方があれば詳しくお願いします。

A・非常に難しい質問です。考えられる要素をいくつか書いておきます。

①計算上の誤差

画面に表示するときに、コンピュータの計算上、小数点以下は表示できないので、切り捨てたりします。その影響もあると思います。

②飛び道具の補正

通常飛び道具に当たるとある程度相手が下がりますが、相手が画面の端にいるときは下がりません。ゆえに通常では届かないパンチ攻撃が届いたりします。

③画面端の補正

通常、攻撃を加えると相手は下がります。画面の端の場合では相手が下がれない代わりに、自分が下がるのですが、その際からだが密着していると多少の誤差が生じる場合があります。

④当たる位置

通常ならばケンに入る大ゴロンも端の密着は入りにくい。

ストIIのキャラは攻撃の種類と、攻撃を受けた位置により、ダメージポーズが決まります。通常の打撃技は上半身に当たると「頭やられ」、下半身に当たると「腹やられ」になります。腹やられは文字通り腹を押さえているので、頭を前に突き出し、上段の攻撃に対して非常に当たりやすくなっています。例えば、連続技で上段の攻撃をヒットさせようと思えば、その前の攻撃は下半身に当てて「腹やられ」にすると、次の上段攻撃がヒットしやすくなります。

というわけである。マニアックな質問にも快く回答していただいたカプコン開発の方々に感謝。どうも本誌の「なんですか」とは少々異なるコーナーではあるが、増刊なのだからいいでしょう。

これが「腹やられ」のほうね。

SHOUT AT THE

それぞれの想いを胸に秘めて…

俺たちのストリートファイターⅡダッシュ

日々の闘いで、君は何か得たものがあるはずだ。自らの無限の可能性、知り合った仲間、苦い思い出…。それらは人生という名のダイアリーに確実にメモライズされていく。たまには、それを開いてみるのも悪くはないだろう。

MY OWN HEART

ファイターIIを探る

こんなに面白いゲームなのだろうか？

パッと見たかんじでは、昔からよくありがちなアクションゲーム。

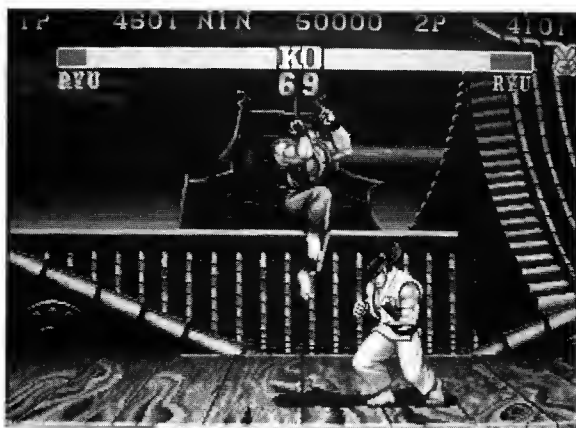
ストIIは、ホントは新しくない

ストリートファイターII（ダッシュを含む）は、古いゲームである。古いというのはどうしてか。最新のヒットゲームなのに、なぜそんなことを言うのか？

もちろん、新しい点でとても重要な要素はいくつもある。しかし、ストIIは1対1の対決で行われるゲームであるには違いない。ゲームの根本の形式としては、ストIIは新しくはない。1対1の対決という形式のゲームは過去にいくつも存在するのだ。

例えば、ボクシングゲームだ。チャンピオンボクサーや、パンチアウト。また、アッポー、エキサイティングアワーなどのプロレスゲーム。大ヒットした空手道なんてのもあった。コナミのイーアルカンフーは、特にストリートファイターに近いゲームと言っていいだろう。

ストIIは、ありがちなゲームなのである。過去にヒットしたゲームは大型筐体であったり、まったく新しいパズルゲームであったり、独特の世界観があったりした。だからこそ新しいファン層を獲得したし、それがマスコミに大きく取り上げられたわけだ。

ストIIは、ありがちなゲームだけにマスコミには大きく取り上げられないが、ありがちなゲームなのにここまでの大ヒットだ。なぜか。それは、究極まで練りこまれ細かな所までよくできているからだと思う。だからこそすごいのだ。なにも無理して一般客を狙わず、伝統のジャンルをマニアックに究めた結果のゲームがこれだけの大ヒットを生んだ。この事実は忘れてはならないことだと思う。

ストIIができるまでの歴史的必然性

さて、このように大ヒットしたストIIは、今までのゲームとどこが違うのだろうか。伝統のジャンルとはいえ、優れた所があったために大ヒットしたわけだ。

まず、表面的なものから見ていこう。グラフィックで一番目立つのは、やはりマイキャラが大きく、生き生きとしているという点である。

かつてのゲームでは容量が足りないため、マイキャラを大きくするのがつらかった。キャラが小さいと人としての表情が出しにくく、感情移入しにくい。私は、かつてシューティングが非常に人気があったのも、これが一因だと思う。

コンピュータの性能が上がり、大きなキャラが動くようになるにつれて格闘ゲームは徐々に人気を博していった。ファイナルファイトはその典型だ。

そして、ストリートファイターIIはその頂点にいる。1対多数だとごちゃごちゃするためキャラの大きさはファイナルくらいが限界。しかしストIIは1対1の闘いのため、極限までキャラを大きくできた。しかも静止していても本当に生きているかのように、何パターンも使って人間としての息遣いを出している。もちろん技もすごく豊富でムダと思えるほどのパターンを使っている。

ストIIは、キャラの大型化と、さらに人間らしくというゲームの歴史的流れの延長上にあり、その現在の限界まで行きついたゲームだと言うことができるだろう。

元祖の反省がストIIを作った

今度はゲーム性について深く掘り下げていってみよう。ここで忘れてはならないのが、元祖ストリートファイターの存在である。

ストリートファイターは大型筐体で、殴った力を空気圧ではかって大技、小技を使い分けるという画期的なゲームだった。私はゲーメスト誌上でもこの作品を担当したが、初めてこのゲームを取材したときの衝撃はかなりのものがあった。

今までにないシステムもさることながら、その大画面の中の大型のキャラとその動きのリアルさが心に残った。ストIIはグラフィック上では元祖のすばらしい点を見事に受けついでより発展させているといってよいだろう。

しかし、ゲーム性は逆に、元祖に対しての反省点がそのままストIIの特徴になっていると言えるのではないだろう

大きく、躍動感に満ちあふれるキャラクターたち。

息遣いさえ聞こえてきそうなキャラの動き。

マニアゲームが世界を席捲する ストリート

——ストIIはなぜ

石井ぜんじ

か。

元祖は、波動拳がとても強くて波動拳さえ当てれば勝ちといったところがあった。また、敵の動きが速くて、「対応」といったことができない。この技のときにこう返し技で、ということがとてもやりにくい。いろんな技があっても宝の持ち腐れになっていた。

それには、ボタンがエアセンサーだったということもあるだろう。これだと確実に小技、ましてや中技など出せない。使い分けを要求するのは苦しい。

しかしこれが6コボタンのコンパネでストリートファイターの続編を作ろうというときに、反面教師となってとてもよい反省材料となっていくわけだ。

どうせ6個ボタンを使うならそれぞれ違う技にしよう。確実に6種類は技が出るのだからそれを使い分けられるようにしよう。そのためには波動拳のように1つの技が強過ぎるのはやめよう。敵のアルゴリズムをある程度パターン化して読めるようにし、敵の技に応じて自分の技を選べるようにしよう…。

元祖の穴点、足りないところを補った部分はほかにもたくさんある。いろいろなキャラが選べるところもそうだ。私たちもバーディーやアドンが使えたらなぁと思っていたものだ。元祖より長く、運に左右されない納得のいく試合。これを目指し技の威力、コンピュータのアルゴリズムなどが細かく調整されていったことだろう。

ストIIの技の使い分けの豊富さや奥の深さは、1つのゲームを研究しやりこんだ結果、反省として出来上がった部分が大きいと思う。このあたりが実にマニアックなのだ。

ストリートファイター。このゲームを出さずにストIIは語れない。

真のストIIのすごさとは?

ストIIというゲームは、ハードの進化に伴う歴史的必然と、元祖ストリートファイターからの反省点から形づくられてきた。しかし、ストIIは今までのゲームになかった重大な要素をやはり内包していた。それは、対戦という概念を伝統の格闘ゲームに取り入れたことと、コンピュータに対戦のアルゴリズムを導入したということである。

今までのゲームは、だいたいコンピュータはプレイヤーより多勢であったり、格段に性能がよかったりする。平等なことはほとんどといってない。シューティングなんてひどいもので1000対1の闘いである。でもその代わりコンピュータはバカだったりする。

そこには、まずマイキャラの性能を決め、それに対して後から困難な敵キャラの性質を決めていくというゲーム作りの姿勢がある。

マイキャラ↓敵キャラという作り方なのだ。

しかしストIIの作り方はまったく違う。まず、2人で面白く対戦で遊べるように各キャラの性能を決定する。各キャラはそれぞれマイキャラとすることができるため、マイキャラや敵キャラという区別はない。心ゆくまで遊んだら、最もうまい人間のアルゴリズムをそのまんまコンピュータに導入する。

この方法はシステム（キャラ性能）を決めてからアルゴリズムを決める、という点が今までと違い、画期的なものだ。

このゲームの作り方によって、今までのゲームの欠点がいくつも解消されることになる。キャラ同士の性能はあまり変わらないのでやられても納得できるし、コンピュータはうまい人間のアルゴリズムだから、キャラ性能を十分に引き出して真の強さ、頭のよさ、人間らしさをうち出していくことができるのだ。

しかも対戦プレイの面白さを追求するために細かい工夫を積み重ねると、それがすべてコンピュータ戦に生かされてくる。

理論上は画期的で言うことなしだが、今までこのようなゲーム作りはまったくと言っていいほどなかったため、作っていくときには不安もあったと思う。プログラム的に本当に複雑な動きや、システムについていけるのだろうか? いろいろ苦労したはずだ。

しかし、とにかくカプコンの開発チームはこれを成功させた。マニアが思いつくかぎりのわがままをしっかり受け入れて、本当に面白いものを作ってしまったのだ。

ストリートファイターIIは、古いゲームだと言った。しかし、もっと正確に表現すると、ストIIは最もマニアックなゲームというのが正しいのではないだろうか。

（登場キャラクターたち）

リュウ	スモウ	獣人	ガイル少佐
攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○	攻撃力 ○○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○	攻撃力 ○○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○○	攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○
最もスタンダードなⓅとします。	外人によく分かる様に日本文化必要以上にアピールします。	野性のカンを生かした、スピードと攻撃にします。	アメリカ人が使うノーマルなⓅにするつもりです。

ケン	中国娘	ウォッカ ゴベルスキー	インド
攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○	攻撃力 ○○○ 防御力 ○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○○○○○	攻撃力 ○○○○○ 防御力 ○○○○ 体力 ○○○○ 素早さ ○○	攻撃力 ○○ 防御力 ○○○○ 体力 ○○○ 素早さ ○
対等な対戦をしたい人の為にリュウとほぼ同じ性能にします。	攻撃力が弱いが、スピードで押せるⓅにします。	ゴリ押しで進めるⓅにします。	色々な技があって、かつ、ヘンなⓅにします。

別項に分けて詳しく説明してあります。当然、技の出し方や効用、攻撃力などもちゃんと設定しなければなりません。

ストIIの企画書。キャラの性能とバランスが優先されている。

すべての謎が解き明かされる

メイキング オブ ストリートファイターIIダッシュ

何がどうなったのだ!ストIIダッシュの開発中、さまざまなドラマが繰り広げられた。
今思えば長かったのか、短かったのか…。
そのダッシュ開発期間の裏話を、カプコン開発スタッフのNIN氏が語ってくれた。

ストIIのニューバージョン!?

まさかこんなことになるなんて…。そりゃあ私も前作でできなかったところをやり直したかったのは事実ですよ。大抵は、最終締め切りが近づけば近づくほど、やり残したことの多さに気がつきます。

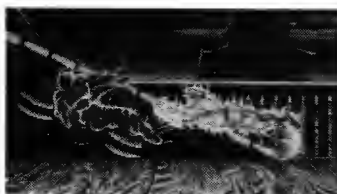
全世界に熱狂と興奮を与えたストリートファイターII。

ゲームアップしてからは、「あぁ、あそこはこんなふうにしたらよかったな、次にこんなゲームを作るときはここに気をつけよう」とか、〝後悔先に立たず〟です。しかし、本当にびっくりしました。まさか同じゲームを再調整できるなんて…ゲームデザイナーにとってはまさに夢のようなことです。「これは世間も望んでいるに違いない。いや、そんなことは関係ない。これは自分自身との闘い（F-GHT）なのだ!!」。

数々の変更点

こうしてストIIダッシュを作ることになりました。そうと決まったら善は急げ!早速どんな変更をしていくか決めました。

①強すぎたり、弱すぎたりした、各キャラ間のバランスをとる。
②同キャラで対戦できるようにする。
③対戦プレイを全面的に押し出す。
④コンピュータの投げハメ技など、あまりに単純なハメ技をなくしていく。
⑤コンピュータのアルゴリズムをまったく変え、また新しい攻略をしてもらう。

この中でも特に悩んだのが①です。調整するだけならまだいいのですが、このゲームの場合ちょっと特殊で、前作（ストII）があるのです。当然前より良いバランスになっていなければならないし、前作で強かったキャラが弱くなっていたりしたら、納得いかないゲームプレイヤーも多数いるのではないかということです。できることなら今のキャラの性能は落とさずに、弱いやつを強くしていこうと思っていました。そんなこんなで悩んでいるときに、さらに私を悩ますことが増えてしまいました。

キャラクターの優劣が、そのまま試合展開につながった。

四天王!!

このころからなんか会社中

ゲーメスト編集部

ストIIダッシュのできるまで

石井せんじ

ストIIのニューバージョンを求めて…

それはゲーメスト大賞の当日でした。めでたくストIIが第5回ゲーメスト大賞を受賞した日です。カプコンの人たちに、私は軽い気持ちで聞いてみました。

「いや～ストIIはすごい人気ですね。最近は対戦がブームだけど、キャラクターの強さが違っていてガイルにはなかなか勝てないのが少し残念です。キャラの性能を同じにしたり、四天王を使えるやつが出るといいんですけどね」

実はストリートファイターIIダッシュの発売予定がありますという話を聞いたのは、それから間もない冬のある日のことでした。

ストIIダッシュが発売されるということになって、どんなふうにしたらいいのか、全然関係ないゲーメスト編集部でも激論が闘わされました。やっぱりみんなマニアなんですね～。今あるストIIをどうしたらより面白くできるかというのは、とても魅力的な話のネタなのです。

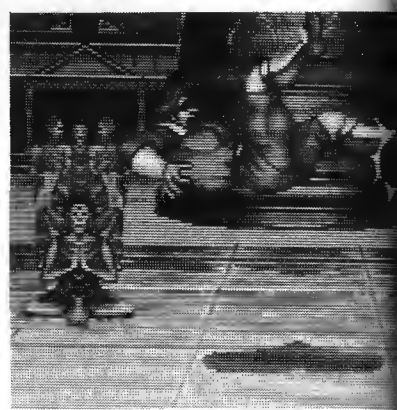
いろいろな意見が出ましたが、その中にはストIIダッシュに取り入れられているものが数多くあります。みんな同じようなことを考えるもんですね。

まず、リュウ・ケンですが、やはりこれは波動拳の踏み出し方や、硬直時間を短くする。これしかないということになりました。しかし、それでもダルシムには勝てないだろう。それじゃ、竜巻でヨガファイアーを通り抜け、ついでに上昇・落下中を無敵にすればいいんじゃないか。ストIIダッシュはまさにこうなっています。

そしてザンギエフ。これはダブルラリアットで動けるようにするしかない。同じカプコンのキャプテンコマンドーのジェネティーが回って歩いているのにザンギエフが歩けないわけがない。もちろんこれだけではつらいので、大足払いを超強くしたらどうだろう。そうすればかなり強くなるんじゃないだろうか。

1番の大当たりはダルシムのドリルで、編集部のC・LANが「ダルシムのドリルがレバー下に空中で入れることによって好きな所で出せたらいいな」と言っていたことです。本当にこの通りになったのにはびっくりしました。大当たりニューカレドニアの旅ご招待というくらいです。

もちろん、とんでもない意見もいろいろ出ました。中には、「ザンギエフが回りすぎて目を回してピヨる」「ずっと下にためて波動拳をうつと超絶拡散波動拳が出てよけられない」「春麗は女のくせに強いから8回ガードすると股がやぶけて防御力が落ちる」「体力が少なくなったときにブランカが相手にかみつくと、相手の体力を吸いとって自分の体力にできる」。こんなのがありま

こんなシーンが見ることができるとは、夢のようだ。

まさに夢の対決。

というか、チーム中が盛り上がってきて、いつの間にか思いもよらぬ変更をするようになってしまいました。

⑥若干キャラクターを修正する。

⑦四天王をマイキャラとして動かす。

これで⑤〜⑦はマジでビビりました。いくらなんでもそれは難しすぎます。そこで、四天王は対戦のみのキャラクターで、勝ち進むこともなければ、エンディングもなし、ということになっていました。だっていろいろ問題ありますよ。

まず、マイキャラとして使えるようにプログラムを4人分作らないといけません。COMのほうは今までマイキャラ8人分の攻撃パターンを把握していればよかったのに、新たに4人分の攻撃を教えこまなきゃいけない。キャラクターの容量は同じなので、どこからかエンディングの分をひねり出さないといけない。いくらキャラクターが足りないとはいえ、投げ技がないやつは何としてでも追加してあげないとかわいそうだ。だいたい技のバリエーションが少ないのに、果たしてまともにマイキャラとして成り立つのか？いやいやそんなことより、必殺技はどうするんだ？むちゃな技が多いんだぞ！

しかし、そこは何でもやりたがりの私です。秘密に四天王をちゃんと使えるように準備していったのです。

命を吹き込め！

表向きには四天王はまだ分からないということで、とりあえず画面に出すだけは出してみようということになりました。もともと基本性能がマイキャラよりも格段にいいため、いや強いの何のって、必殺技がまだできていないにもかかわらず、全然勝負になりません。果たしてこれでちゃんと調整できるのか？とても不安でした。

ちなみにこのときは、「初めて四天王を使うのは誰か」ということがはやっていて、私は人類初の、いや、生命体初のサガットプレイを体験しました。あ、それから、生命体初のサガットトタルボーナスパーフェクトも体験させていただきました。

さて、実際に四天王が使えるようにするしかありません。とりあえず4人とも動くように作って、あとは必殺技だけという状態になりました。大抵の技の操作方法はイメージ的

今までのストIIの技とは一味違う空中制御のバルセロナアタック。

に考えやすかったのですが、困ったのはイズナドロップです。スペインはいいとして、ほかの国ではいったいどうすれば…。人間に張り付けば？（気持ち悪い）、船にくっつくのは？（船酔いが心配）、電柱に止まるのは？（セミみたい）、お城に張り付く？（遠過ぎる）…。その他にも、一度画面外に消えてから落ちてくるとか、バルログがマイキャラのときのみ、スタート時に自分で金網を持ってくるとか、いろいろ考えました。結局三角跳びで行くのが一番自然じゃあないかということで、現在の形になりました。

色の問題も苦労しました。背景の色など、一目見てストIIとの違いがわかるようにしなければならないし、同キャラ対戦のときでも、明らかに違いが分からねばなりません。しかも、もともと色を変えるようにつくっていないので、ソフト的にもキャラ的にも苦労しました。そうそう、ザンギといえば、彼の色、最初は紫のパンツをはいていたんですよ。ムラパンとかいってね。僕も気にいってたんですけど、アメリカの方に見せたら、「こんなパンツをはくやつはホモにしか見えない」と言われ、変更しました。

色がブキミなザンギエフ。紫のパンツのほうがイカスんじゃない？

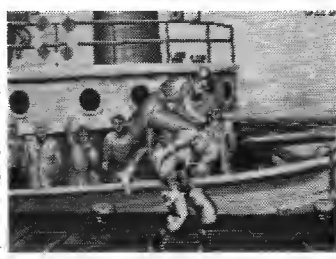
難関につぐ難関

ひと通り準備はできたので、いよいよ各キャラのバランスをとっていこうということになりました。もうひたすら対戦をやりまくり「仕事、仕事」と言いながらも、ついつい熱くなってしまいました。いやぁ、役得だなぁ。

各キャラクターはだんだん調整されていきました。しかし私は何かむなしさを感じずにはいられなかったのです。

「違う！何か違う!!これでいいのか!!これじゃぁただ単にストIIに四天王を加えただけじゃないか！もういっそのこと、前作とは全然違った楽しみ方ができたほうがいいのではないか？」いろいろ意見を聞いてみたのですが、結構否定的な意見が多かったのです。「前作で慣れ親しんだファンには受け入れられないんじゃぁないの？」と。朝から晩まで、いや、夢の中でも悩み続けました。

よし、自分の信じた道を行くしかない。ついに決心し、1人につき最低1カ所は何か変化があるようにしました。リュウ&ケンの性能を違うものにしたのもこのころです。

「あ〜あ、どうせやるんだっ

ついに実現、背中蹴り。ストIIで惜しまれながらボツになった技だ。

した。

もっと使えそうだったのに現実化しなかったもので「ダルシムのヨガフレイムがレバー操作により上吹き・横吹き・ナナメ右上吹きに変えられる」というものがあります。これさえあれば、ヨガ昇龍拳として使えたのに…。けっこうあってもおかしくなかったと思いませんか？もっとも、こんなフレイム調整機能があったら強過ぎちゃったでしょうけど。

AOUショーに出展！

そしてAOUショーの当日。カプコンからストIIダッシュが出るというので、私は新声社ブースの担当としてもぐりこみました。「おお、予想通りザンギが回りながら歩いているぜー」。

そう思う間もなく、開場となり対戦マニアがなだれこんできました。カプコンブースは対戦大会となっていきました。いや盛り上がりのすごいことすごいこと。編集部員たちはろくにできず、ボー然と立ち尽くすばかり…でした（その中に今の新編集部員が何人かいたりした）。

しかし、ショーバージョンのストIIダッシュは今とはかなり違っていました。全体的に見ると、今弱いキャラが強く、強いキャラが弱くなっていました。

その典型はなんといってもザンギエフ。本当に強くすることができるのかと思われていたザンギエフですが、現実に信じられないような強さになっていました。

私がかねてから思っていた通り、ザンギエフの強さの秘密は大足払いにありました。大足払いがとにかく異常に強かったのです。ちょっとでも近くに寄ろうものなら大足払いでころがされ、高々と舞い上げられてしまいます。スクリューの間合い近くまで入られてしまうと、もうどうしようもなくなってしまいます。

AOUのショー会場では、ザンギマニアが狂喜していました。本当に、「ついにオレたちの時代が来た！」という感じでした。

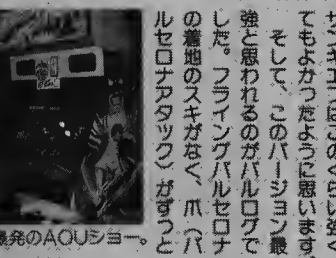
余裕をもったザンギがダブルラリアットで回りながらクルージング（時間稼ぎ）をしているさまは、もはやストIIと同じザンギとは言い難いものがありました。

四天王では、バイソンとバルログがすさまじい強さをみせつけていました。今でもうまい人が使えば強さを出しますが、この当時の強さはこんなもんじゃありません。

特にバイソンは、今よりはるかに強い性能でした。ジャンプ大パンチがとても強いため、波動拳から足払いが決まりません。ターンパンチはため時間が関係なく、ダッシュアッパーはしゃがんでいても当たるようになっていました。とにかく攻撃力が高く、あっという間に星が出てしまいます。

今から思えば、バイソンとザンギエフはこのくらい強くてもよかったように思います。

そして、このバージョン最強と思われるのがバルログでした。フライングバルセロナの着地のスキがなく、爪（バルセロナアタック）がずっと

人気爆発のAOUショー。

たらすぐにやっておけばよかった。今までやったことのほとんどは無駄になっちゃった。またやり直しだ～、くそっ、めげずに頑張るぞ～」。

生まれ変わった四天王

しかし四天王は技の数が少なすぎます。新たなキャラクターを追加するのは、容量の関係上、不可能。でもいくらなんでも、しゃがんだときにパンチしか打てないサガットなんて…。意地でもしゃがみ蹴りを追加したかった私はずうっとサガットを見つめていました。

「もしかして…跳び蹴りが使えるのでは？」ひらめきました。早速実行です。試しにそのまんましゃがみ蹴りしてみました。結構違和感がないものです。「これはイケルー」。調子に乗った私は、他にもタイガークラッシュ（ひざ蹴り）や、ベガのしゃがみ蹴り、ジャンプパンチなどを無理やりつくりました。

そして、ロムアップまであと1週間というころ、思いついてしまったのです。ターンパンチはタメ時間で攻撃力が変わるようにしようとか、クリスタルフラッシュは弱中強で回転数を変えようとか…。

ぶん投げる、といった感じのタイガーキャリー。

その他にもベガ、ザンギ、ダルの強さの可能性がこの時点では見えてなく、悩みに悩んでいる最中だったのでした。本当にこのゲーム、アップできるのかな？

思いつく限りの対戦の調整をと、さっそく取りかかってはみたものの、時間はどんどん過ぎていくばかり。それでも人間、窮地に立たされると、超能力を発揮するものなんですね。1時間ほど、少ない脳みそをフル回転させた結果、大した時間もかからず、何とか形にできる方法を発見しました。と思ったのは甘かった。まさかあんな恐ろしいことがおこるなんて…。

ローリングクリスタルフラッシュの連続攻撃は壮快。

ヨガの呪い

「何とかROMは焼けたな、一時はどうなることかと思ったよ」「いやぁ～良かった。本当に良かった」。目には感動の涙すら浮かべています。そして、ROMを量産するために、工場に持って行ってもらいました。

「少し休もう」。ぼーっとしていました。すると突然怪情報が—「ダ、ダルシムがっ、足から火を…」「ぬわぁ～に!!」。現場に直行してみると惨劇が…。なんと、COMのダルシムが、ジャンプから着地後、足からヨガファイアー、ヨガフレイムを吹き出しているじゃあありませんか!!しかも座禅を組んで…気が遠くなりました。きっとこれはインド人の呪いに違いない。ダルシムを弱くしたんで、祟られたんだぁ～。

気をとり直して祟りを静め、もとい、原因を究明し、再びROMを持って行ってもらいました。これでやっと眠れる、深い眠りに…。

しかしこれだけでは済みませんでした。「起きて下さいN-Nさん。COMのバルログがバック転をやめないんですよ!」。もう私は驚く気力もうせていました。しぶしぶ起きてみると、確かにグルグル回ら、好きに回らせておけば？というのが正直な気持ちでしたが、やはり修正して、再びROMを焼きました。「もう知らん。何が起こってももう知らん。グゥ…」。寝ました。

恐怖のバック転。逃げたつもりが地獄へ急降下。

すべてのプレイヤーのために…

同じ土台のゲームで再調整をするというのは、ゲーム業界でもそうあるものではありません。前作のやり残した点、考え方が甘かった点など、やり遂げ、追求する。その貴重な体験をさせてもらって非常に勉強になりました。が、一方ではやりにくい面もあったのは事実です。

もうストIIは私の手を離れてひとり歩きしています。そのストIIのイメージをぶち壊していいのだろうか？強かったキャラが弱くなったら、今までそのキャラを使っていたゲームプレイヤーはどう思うだろうか？何よりも心配したのは、果たして前作を超えるものが出来るだろうか？ということです。まあ結果論で考えると成功したと言えるでしょう。しかし私自身は、下手をするとストIIの時よりも納得がいっていません。前回も同じようなことを言ったので、言い訳がましく聞こえるかもしれません。次回はぜひ、そんなことを言わないで済むようにします。

全12キャラの選択画面。ダッシュはここから始まった。

実際に作業に入っていると、何度も悩み、挫折しそうになりました。そんなとき、励みになったのは、いまだにストIIを愛してくれている、君たちの熱き思いでした。私たちチームのメンバーにとって、どんなに励みになったか計り知れません。どうもありがとう。これからも応援してくださいね。　(N-N)

出っ放しで、返し技もほとんどありませんでした。

AOUショーバージョンのストIIダッシュはその後何回か取材させてもらったのですが、そこでもバルログは勝つて勝って勝ちまくりました。1回倒せば「ひょ～」と跳んできては去ってしまうし、跳びこんでもバック転ですいすい逃げられてしまいます。このバージョンのバルログは、ストII史上最強のキャラだったかもしれません。

一方、ベガはあまりに弱くなっていました。ダブルニープレスを出してもいろんな技で返されてしまうし、サイコクラッシャーはガードした後簡単に降りるときのスキをつかれてしまう。

このようなストIIダッシュを見て、編集部ではいくつか意見をまとめて、カプコンに送らせてもらいました。それが役立ったかどうかはわかりません。しかし、結果的に編集部の意見として出たとおりに、発売バージョンで変わっている点がいくつかありました。

このときに出たのは、ダルシムのヨガフレイムの威力を強くする、ガイルの立ち大・中キックを少し強くする（ショーバージョンではかなり弱かった）、バルログは星を出やすくする、投げ間合いを狭くするなどです。

AOUショーバージョンを少しやって四天王にも慣れ、こんなもんかなぁと思っていたのですが甘かった。発売バージョンでは各キャラに新技と言えるようなものがいくつも入っていたのです。

ストIIダッシュに驚愕！

ついに、発売バージョンを取材できる日が来ました。各キャラが相当変わっているという話だったので、期待していきました。

そうしたら本田は歩くわ、サガットは跳びはねるわ、ケンの竜巻は高速回転するわ、ファイナルターンパンチは出るわでもうびびりまくり。AOUバージョンで弱かったガイルとダルシム、そしてベガも大きくパワーUPしていてそれはそれは編集部員をとりこにしたものです。あまりやりすぎたため、(ゲ)屋宅配便でストII対戦に行ったメンバーは、〝ダッシュ慣れ〟を起こしてストIIのカンがつかめず、敗れ去るということまでありました。

ダッシュが発売されるまでの編集部の状況は、ざっとこんなものです。このような経過を振り返ってみると、カプコン開発の調整作業の思考錯誤の過程が自分のことのように感じられます。そして感じるのは、細かい所にまで本当に気を配れるカプコン開発の実力です。さすがにベガのはめまがいの技などいくつか問題点はあるものの、これだけの作品をつくりあげるのは並大抵ではありません。他メーカーにも今後1冊本ができるくらいのゲームを作ってくれることを期待したいものです。

ショーVer.では最強と言われたバルログ。

驚異現象 SPL→スペシャル

ストリートファイターII ダッシュ編

構成：やまかわ悠理

さーて、ダッシュになっての新技がポロポロ出てきた。本誌の再録もあるので、バックナンバーを持ってない人も安心だね。

びっくらめーしょん SPL／1

使用キャラ…バルログ
場所…ボーナスステージ（ドラムカン）

ドラムカンを左下（右下でも可能）だけ壊し、その中に入ってバック転をすると（レバーをガチャガチャ振るのがコツ）、バルログが画面の上から下まで加速しながら落下を繰り返す。

（全国17名の皆様）

●いやー、驚異現象始まって以来の最多投票だーでも、バルログを使わない人は一生知ることがないかもね（オーバーかな?）。

これは、超高速のとき。もうなにがなんだかわからない。

で、途中で止めてみました。こんなとこでバック転は不自然だよねえ。

で、終了間際がこれ。ようやくわかってきたかな?

今回は特別に流し撮りで、そのすさまじさを見てもらおう。

びっくらめーしょん SPL／2

使用キャラ…ザンギエフ
場所…ボーナスステージ（車&ドラムカン）

まず車（ドラムカン）の上に乗り、落ちるギリギリのところでダブルラリアットを出して横に移動する。すると、ザンギエフは宙に浮いてしまう。

（広島県・DTB－DS－WOR君をはじめ、全国5名の皆様）

●これも結構多かったネタだ。しかも、ほとんど「タケコプター」に関するタイトルで送ってくれてる。みんなドラえもん見てるなぁ（笑）。

これが決定的瞬間－まさに宙を舞うザンギエフ（舞うってほど華麗なものじゃないな）。

びっくらめーしょん SPL／3

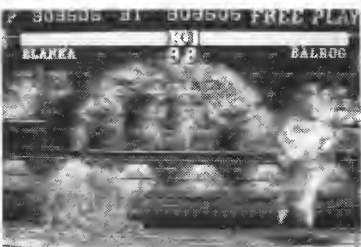
使用キャラ…ブランカ
場所…相手がいればどこでも

相手と密着状態でローリングアタックを出すと、相手はガードしていてもダメージを喰らってしまうことがある。

（千葉県・JUN君）

●本誌を見た人は理解したと思うけど、相手のガードを突き抜けて攻撃判定ができてしまうためにこういう現象が起こるわけだ。でも、なぜブランカだけこうなるの?ストIIでもブッシュバスターがあったし…。

びっくらめーしょん SPL／4

使用キャラ…ブランカ
場所…スペイン

相手がコンピュータのバルログのとき、電撃を出すと画面がブレて地震が起こったようになる。

（全国3名の皆様）

●これは、意外と送られてこなかったなぁ。スタート直後にすぐできるのにね。

おおお、地震だ地震だぁ。でも、すぐに収まるよ。

びっくらめーしょん SPL／5

使用キャラ…バルログ
場所…爪が折れればどこでも

ローリングクリスタルフラッシュの最後の爪攻撃は1000点だが、爪が折れてしまうと500点になってしまう。

（東京都・MFC－軍曹㊅君）

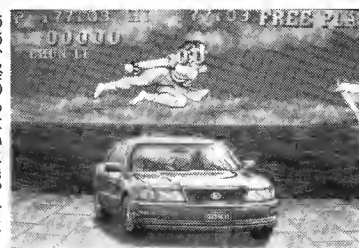
●違った考え方だと、点数が1万点マイナスになるよね。どっちかというとお得かも。

びっくらめーしょん SPL／6

使用キャラ…春麗
場所…ボーナスステージ

どこのボーナスステージでもいいから3角跳びをし続けると、タイムオーバーになってもボーナスステージが終わらなくなる。

（愛知県・F.G.K君）

●普通のステージでも、相手を端に追い込んで3角跳びをすると、長い時間はできないが一応は可能だ。なお、バルログは永久にはできないよ（3角跳びがずれてくる）。

ああ、終わらないよお。ひとりでずっと続けないように。変な目で見られること請け合いだぞ。

びっくらめーしょん SPL／7

使用キャラ…誰でも?
場所…ボーナスステージ以外

必殺技を使って相手をKOすると点数が3倍になるが、特定の必殺技に限って体力がちょうど0（ゲージが真っ赤な状態）になるように必殺技を使っても3倍の点数が入る。

（東京都・MFC－軍曹㊅君をはじめ2名の方）

●特定の必殺技と書いたのは、みんなで探そうね（本当は書いてあったんだけどね）。たまには、探す楽しみも味わわなきゃあね。

びっくらめーしょん SPL／8

使用キャラ…ガイル
場所…一応どこでも

相手がバルログのときに、ローリングクリスタルフラッシュを出してちょっと空中に浮いているときに、ガイルのフライングバスタードロップ（キックの空中投げ）で投げることができる。

（宮城県・G・K君）

●まあ、74号で載ったやつの応用なんだけど、こりゃあ妙に不自然だぞ。

ストIIからダッシュへ
男たちの熱きドラマがここにある

ストリートファイターII

究極格闘対戦史

'91年3月ストリートファイターIIが発売された。しかし、ストII対戦史は、その半年も前から始まっていた。ゲーメスト誌上に載せられなかった秘話を織り交ぜながら、今振り返るストIIの歴史がこれだ。

それはまさに歴史の歩みだ!

こうやってストIIの歴史を振り返ってみると、決して日本では対戦プレイが初めから大流行していたわけではないことがわかる。今でこそ対戦全盛で対戦プレイがさかんだが、発売当初は対コンピュータプレイが一般的だった。

この表にはほとんど記されていないが、海外では当時から対戦プレイが主流だったようだ。もちろんストIIは海外でも大人気だったわけで、本来は海外の年表もいれこんでいくべきだったのだろう。ゲーメストが巨大多国籍企業化したあかつきには!?ぜひ挑戦してみたい。

歴史的に見ても重要なのは、ストIIを通じて海外との交流があったことである。恐るべきガイルの真空投げは、日本国内では発見できず香港からテクニックが持ちこまれたというのが定説である。海外の対戦マニア恐るべし…。

技術の裏に、日々の努力が…

今や高度な対戦テクニックを小学生でも使いこなす世の中だが、かつてはそうではなかった。対戦マニアたちが、1つ1つ新たな技を発見していったのである。そのたびに私たちは驚き、対戦にいちはやく取り入れていった。究極的には対戦は、駆け引きや反射速度の速い人間が勝つのかもしれないが、研究者たちの努力を忘れてはならない。

それは科学の進歩にも似ている。アッパー昇龍拳なんて、初めのうちは誰も知らなかった。驚くべきことに、カプコンの社内では発売前から見つかっていたことが明らかになったが。ストIIの奥の深さを、この年表は改めて教えてくれることだろう。

ストリートファイターIIとプレイヤーたちの歩み

(カプコン)

'89年
- ●ストII企画立案される。が、ボツってファイナルファイトになる。

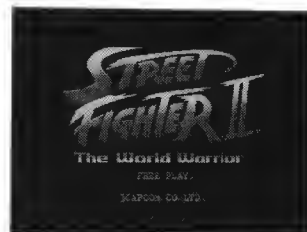
'90年
- ●ストII企画再立案される。
- ●池スペの発見。
- ●ケツ蹴り(めくり)の発見。
- ●佐渡式投げの発見。
- ●ダーク理論発見されるが、市民権を得ず、衰退。

'91年1月
- ●アッパー昇龍拳理論提唱。

2月
- ●アッパー昇龍拳証明される。
- ●ROMアップ。ストIIの誕生。

(ゲーメスト)
- ●ストII開発中であるとの情報入手。
- ●ストII初取材。とはいってもビデオを見て画面写真をもらうだけ。まだバルログは金網に登っていない。「金網に登りますよ」と言われたが石井ぜんじ信用せず。
- ●ストII取材。クリアに近そうなキャラとして春麗、ガイルを中心に攻略開始。ストIIは必殺技の出し方が公表されるので、その辺もチェック。
- ●ガイルによる「しゃがみ中蹴りで相手を跳ばせてサマーソルト」の黄金パターン確立。
- ●春麗は、大蹴りで跳び込んで投げをパターン化しようとする。対ザンギは、ソバット↕しゃがみ中蹴り。
- ●継続初クリアはガイル。続いてザンギ。

3月
- ●AOUショー開催。ストII人気爆発。2日目、春麗、ブランカ、ザンギのクリアが出る。
- ●ゲーメスト4月号発売。ストII巻頭カラー。
- ●会場で、カプコンVSゲーメスト初対戦。しかし、1勝9敗のボロ負け。
- ●ストII発売。
- ●各キャラごとの基本的な攻略法が固まる。しゃがみ中蹴りで相手を跳ばせて対空兵器で落とす戦法が広まる。
- ●ゴリ押しハメ(現投げはめ)発見。春麗、ザンギで多用。
- ●ポニーキャニオン/サイトロンレーベルよりCD「ストリートファイターII」発売。
- ●ゲーメスト5月号発売。緊急増ページで、春麗、ガイルの攻略法掲載。

4月
- ●対四天王を中心とした攻略が進み、続々とクリアが出る。しかし、「ストIIやるなら全キャラクリア」が目標となり始め、いろんなキャラが極められるようになる。
- ●対戦が盛り上がり始める。かつてストリートファイターで使い慣れたリュウ・ケン全盛時代。波動拳で相手を封じ込め、跳んできたところを昇龍拳で落とす、俗に言う〝波動昇龍拳〟の前に敵なしとされる。
- ●ザンギのスクリューパイルの威力が知れ渡るが使いこなせず。着地スクリュー広まる。
- ●ゲーメスト6月号発売。ヒットゲーム集計史上最高得点でストII1位になる。

5月

●オールパーフェクトのパターンとして、投げはめが極められる。
●バルログの爪を折ると1万点入ることから、キャラの身につけているものを壊せる、または高得点が入るなどのデマが日本各地で言われ始める。
●ストII増刊製作開始。
●対コンピュータ戦で使い慣れたガイルが、対戦で強さを発揮。このころから、対戦におけるキャラの相性をまとめ始める。1位はガイルの37点。ビリはザンギの16点。
●ゲ屋で第1回ストII大会。優勝は、なんとザンキ。
●対戦においても投げはめが流行する。ただ投げ返しを知らないだけで、多くの人がはまりまくった。相手を投げたらおもむろに近づいて行き、しゃがみこんで小足払いをシャカシャカやる姿が全国のどこででも見られた。
●ゲーメスト7月号発売。ストII特集の操作図に間違い多し。この場を借りましてお詫びします。

6月

●リュウ・ケンのジャブ昇龍、アッパー昇龍が極められ始める。しかし、いざ対戦となると、アッパーだけだったり投げてしまったりと思うように出ず。
●ストII開発者インタビューを行う。とはいってもやることは対戦大会。AOUショーの雪辱戦。7勝6敗でからくも勝ち越す。
●ゲーメスト編集部員、名古屋へ遊びに行く。ここでもガイル強し。
●仙台MAMOショーにストII出展される。石井ぜんじ対戦でガイルを使い勝つ。
●波動昇龍拳をも恐れぬジャンプ力と素早さのブランカが台頭。その後、ジャンプ大パンチからの3段攻撃が見つかり、対戦の盛り上がりに拍車をかける。
●ゲーメスト8月号発売。オールパターンを紹介。8月に行われる全日本ストII大会が告知され話題となる。

7月

●使いにくいと言われていたダルシム、実力を発揮。熱狂的ダルシム信者が増える。
●ガイルの3段攻撃。練習が盛んになる。
●ザンギ、小キック系からのスクリューで他キャラを圧倒し始め、スペシャリスト化していく。
●ストII全国大会に申し込みが殺到。
●ガイル、2000点空中投げ。ハイスコア争い激化。
●ポニーキャニオン/サイトロンレーベルよりビデオ「ストリートファイターII」発売。通称「投げはめ編」。
●他キャラに押されぎみだったリュウ・ケンの〝起き上がり昇龍拳理論〟証明される。これにより、倒れているところへの追い討ち、投げはめがほぼ不可能となる。しかし一方で、〝出ない理論〟も持ち上がり、物議を醸す。
●くらい投げ発見される。
●ゲーメスト9月号発売。禁断の悪魔技として、ジャブ昇、アッパー昇、ヨガ投げ、スクリューはめ、春麗の中パンチ投げはめなど掲載される。

8月

●ゲーメスト杯争奪全日本ストリートファイターIIチャンピオンシップ開催。2500名以上の応募の中から選ばれた600名余が対戦。決勝は、一番恐れていたガイルVSガイル。超盛り上がり無事幕を閉じた。
●ガイル、ブランカをはじめとする連続攻撃が流行。他のキャラでも3段が見つかりだす。
●ザンギの立ちスクリューを、対CPU戦で練習する姿が各地で見られるようになる。
●本田のスーパー小頭突きが対空兵器として威力を発揮。起き上がり技としても使え、本田の株が上がる。
●ゲーメスト10月号発売。全国大会の実況。ヒットゲーム集計はストIIが985点をマーク。

9月

石井ぜんじアメリカ出張。カプコンUSAのジェームスとストII対戦。ジェームスは、石井ガイルの3段に驚愕。石井はジェームスからザンギのしゃがみ中パンチスクリューを伝授される。
●リュウ・ケン、足払い波動拳発見。
●10月号増刊「ストリートファイターII」発売される。
●対戦2強のガイル、ダルシムの宿命対決が各地で白熱化する。
●春麗、対ダルシム戦において、立ち中パンチではめることができると判明。
●ゲーメスト11月号発売。いきなりスクリュー、ガイル、ブランカの3段が載る。

10月

●AMショー。ここでもマニアはストIIやりまくり。暗黙の対戦大会になっていた。その帰り某ゲームセンターで、ストII全国大会で優勝した清藤君のガイルが豊橋のザンギに敗れるといった一幕があった。どんな状態からでも吸い込み、スクリューを決めるザンギに驚嘆。
●ガイル4段発見。戦闘能力が高まったガイルは、かつての〝待ち〟から一転して、〝攻め〟を主体の闘いをするようになる。待ちガイルはすでに時代遅れと非難をうける。
●ゲーメスト12月号発売。コンピュータ攻略極まる。

11月

●ガイルの封印技広まり始める。と同時に解除法も知れ渡る。
●ゲ屋宅配便、熊谷ガリバー。かなり対戦攻略が進んでおり、編集部員苦戦。しかし学ぶところも多かったようだ。
●ガイルの強さ定着。以後、かなり憎まれ始め、ガイル禁止台や、ガイル、ダルシム抜き大会が見られるようになる。また、特定の技を禁止したり、対戦が複雑化する。
●ポニーキャニオン/サイトロンレーベルよりストIICD「イメージアルバム」発売。
●ゲーメスト1月号発売。なぜかシューティング特集。ストII、依然として高い人気であることを思い知る。

12月

●通信台が各地で見られるようになる。
●ゲーメスト大賞。ストII、大賞をはじめとする6部門制覇。石井ぜんじ、カプコン開発スタッフに「ニューバージョンを作ってくださいよ」とか無茶なことを言いだす。
●カプコンでストIIニューバージョン企画立案される。
●ポニーキャニオン/サイトロンレーベルよりストIIビデオ「場外乱闘編」発売。ゲーメストがプレイ・監修。
●ガイルの真空投げ見つかる。極めつきは、香港人の持ちこんだビデオ「ガイルの恐怖」。
●ゲーメスト2月号発売。大賞&ストII総決算。

1月 '92年

●ニューバージョンの追加情報入る。
●ゲーメスト編集部・ゲ屋宅配便、大阪ツアー。メーカー訪問、対戦大会に明けくれる。大阪ABCの実力を見せつけられる。
●ニューバージョンの画面写真入手。なんとキャラ選択画面。四天王を含めた12人が選択できることを再確認。このころ仮に付いていた名は「スーパーストリートファイターII」。
●急遽名称が決定。ストリートファイターIIダッシュに。
●ダルシム消え技発覚。へたをするとリセットがかかる。
●ゲーメスト3月号発売。ダッシュ情報第1報。

2月

●ストIIダッシュ初取材。
●全国各地でロケテスト情報が入る。関東では、横浜、渋谷、船橋の3カ所。しかしすべてガセネタであった。
●パソコン通信で謎のダッシュ情報が流れる。
●AOUショーにダッシュ出展。バイソン、バルログ、ザンギエフの強さが目立つ。ガイル、ベガが弱かった。
●ゲーメスト4月号発売。変更点を中心にした情報。

3月

●ダッシュ取材。全キャラ共通で跳び大パンチが強くなっていることを再確認。バルログが依然強い。
●ゲーメスト5月号発売。ダッシュ発売をにらみ、対戦をあおる。ヒットゲーム連続12カ月第1位の記録を達成。

4月

●発売バージョン取材。バルログ、バイソン、ザンギエフファン落胆。
●先行出荷を期待し、各地でダッシュ探し。
●14日、ストリートファイターIIダッシュ発売。

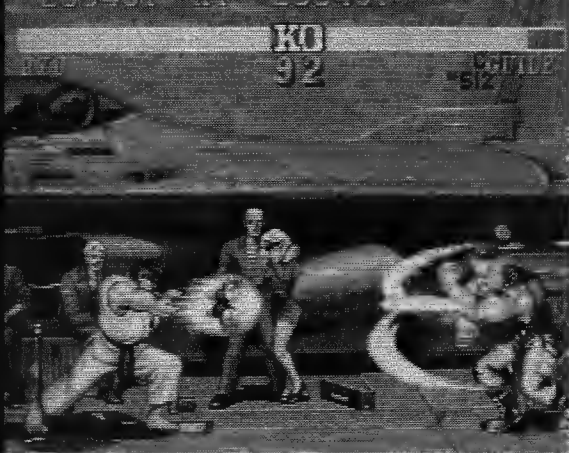
歴史的名作ゲームへの思い

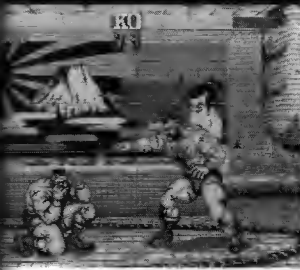
開発・企画の人間は、自分の作るゲームに対して熱い想いを持っている。しかしやりこむプレイヤーのほうもそれに負けず劣らず、爆発するほど超高温の情熱をもっている場合がある。こんなことはめったにないが、ストII、ストIIダッシュはまさにその例にあてはまると思う。

しかし、時は流れ行き、すべては幻となり消え去ってしまう。特にプレイヤーの盛り上がりの経過や、生み出した数々のパターンはほとんど忘れ去られてしまうだろう。しかしそうあってはならないという想いは誰しもあるはずだ。

（石井ぜんじ）

直撃 ストIIダッシュ 開発者インタビュー

対戦大好き開発者とゲーメストが激突。カプコン開発チームの素顔に迫る、一触即発のバトルインタビュー。さて今回はどんな話がとび出るだろうか…。

ストリートファイターII。▶
もう懐かしさすら感じる。

ダッシュの特徴の1つである、同キャラ対戦。▼

ぜんじ…どうもお久しぶりです。忙しい中インタビューの時間を設けてくださって、いつも感謝してます。ゲームがヒットするたびにこうして話せる機会を持てるのはとてもうれしいですよ。

N-N…いえ、こちらこそ。

ぜんじ…それではさっそく質問に入らせてもらいます。前回の別冊と同じ質問になってしまいますが、ストIIダッシュは元祖ストIIとどんなところを変えようと思ったのですか?

N-N…そうですね、ストIIのときは私自身あまり気に入ってない点がかなりあったんですよ。まずコンピュータのアルゴリズムの改善ですね。投げハメとか見てるとつらいものがありましたから。それと対戦での各キャラクターのバランスです。これも結構詰んでる組み合わせがありましたから。

山河…でも実際にはかなり変わっていて、単なるバージョンアップ版以上の完成度ですね。

N-N…やっていくうちに自分でも欲が出てきてしまって、もう変えられるところは全部変えてやる!という意気込みで作りました。

C・LAN…ストIIで対戦プレイを毎日のようにやっていた私たちは、こんなゲームが出たらなぁと思っていたんですよ。

N-N…ストIIをこよなく愛してくれているプレイヤーの皆さんや、もちろん私自身などからも、じわじわとそういった雰囲気を感じとりました。それが臨界点を越えてストIIダッシュが生まれたんじゃないでしょうかね(笑)。

ぜんじ…開発期間はどのくらいですか?

N-N…だいたい4カ月ぐらいですね。

ぜんじ…それは随分ハイペースですね。

N-N…初めはそんなに変更するつもりはなかったので別にそうは思いませんでした。だけどだんだんやることが増えていき……最終的にはかなりつらいことになりました。

山河…開発の段階で苦労したことは何ですか?

N-N…ストIIをつくってからだいぶ日がたっていたので、プログラム的な内容を思い出すのが大変でした。

SHIN…細かいところは忘れていました。自分で作っておいて言うのも変ですが。

N-N…意外に気づいてくれない苦労も多いんですよ。今まで敵だった4人がマイキャラになりましたよね。ということは、ストIIでのCOMの12人は、四天王との闘い方をまったく知らないわけですから、それを教えこまなくちゃあいけない。12×4でざっと48パターン、そのほかにもマイキャラの8人は自分自身と闘ったことがないですから、さらに8パターン追加で56パターン分も指導してあげなくちゃいけないんですよ。

四天王が使える!この夢のような出来事に驚嘆した人も多いだろう。

RIK君…へえ、指導するんですかーそんなにたくさん。

N-N…56パターンといってもピンとこないかもしれませんね。例えば対戦のとき、目の前で昇龍拳を出されたらどうしますか。

C・LAN…近ければ着地を投げ、もしくはアッパー昇龍。少し離れてたら足払いといったところですか。

N-N…こういった行為をCOMに指導するわけです。手とり足とり親切にね(笑)。

ぜんじ…なるほど、あらゆる状況を想定すると、膨大な量になりそうですね。ほかに苦労したことはありますか?

従来の8人も、それぞれパワーアップして帰ってきた。

N-N…マイキャラの対戦のバランスを取るのも大変でした。組み合わせの数が多すぎて……ストIIのときは28通りの組み合わせで済みましたが、ストIIダッシュでは実に78通り!どうやって調整するんですか?こんなの!と言い訳をしておきます(笑)。

C・LAN…ストIIIでは20人ぐらい用意してもらって……(笑)。

N-N…やめてくれー、そんなの調整だけで1年はかかっちゃいますよー(大笑)

山河…一番時間のかかったキャラは誰ですか?

N-N…ストIIのときからの問題児「ダルシム」、それから「ザンギエフ」と「ベガ」です。この3人は開発段階では可能性があまり見えてなく、苦労しました。中でも「ベガ」、こいつだけは最後の最後まで悩まされました。まさに悪の帝王です(笑)。
技自体は強いハズなんですが、イマイチみんな使いこなせていなくてアッサリと負けてましたね。サイコハメや、ダブルニーハメはわかっていたので調整したつもりだったんですが……甘かったですね。海外版を出してからもだいぶ調整したので、海外の「ベガ」はもっと凶悪です。

SHIN…例えばサイコクラッシャーをガードしたら、6回ぐらい当たるとか…。

C・LAN…じゃあ、まともにくらったほうがまだいい?……恐ろしすぎる…。

(一同の背筋に冷たいものが走る。その場に倒れ込み、立ち上がれない者までいた)

ぜんじ…(気をとりなおして)どのキャラを最強にしたと思いましたか?また、あまり強くしたくないキャラはいましたか?

N-N…個人的にはリュウに最強になってほしかったんですけどね。やっぱり主人公ですから。でも、そんな私情は捨てて、心を鬼にし、みんな平均的になるようにしようと思いました。

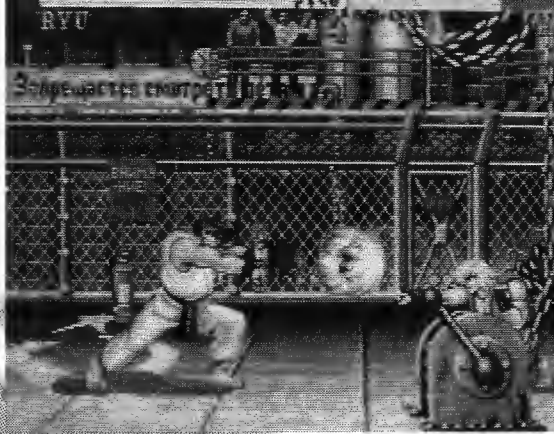
YOU・A…今、社内で最も強いキャラは誰ですか?

N-N…ベガです。もうやつは手におえません。アッサリと勝てることもありますが。

YOU・A…それでは最終的に、どのキャラが一番強いと思いますか?

N-N…そうですね~現時点ではまだよくわかりません

悪の帝王ベガ。ダッシュでもその強さを発揮。▶

◀地味ながら高い実力を持つリュウ。

が……ベガ、サガット、ガイルぐらいを候補にあげておきましょうか。ベガはやっぱり強いでしょう。サガットは平均的に強いし、ストIIからの強者ガイルも行けるんじゃあないですか?世間では弱くなったとかいって、ガイル離れが深刻な社会現象化してますが……（笑）。

山河…ダルシムもお忘れなく。ヨガのパワーは無限大なのです。いつの日か…。

YOU・A…リュウ・ケンだって負けちゃあいませんよ。何せ主人公とそのライバルですからね。

（その後延々と各自の持ちキャラひいき合戦が始まる。…とそこに、ときの声）

NIN…まぁまぁみなさん、真実が明かされるその日まで、切磋琢磨しようじゃないですか！

YOU・A…好きなキャラ、嫌いなキャラは誰ですか?

NIN…やはり、一番好きなのはリュウです。しかしここ半年以上浮気して、いろんなキャラに手を出してたもんで、すっかり使えなくなってしまいました。現在、リハビリ中です。

嫌いなキャラは、まあ、強いて言えば春麗です。持ち前の素早さと、空中投げに魅せられて何度も自分のレパートリーに加えようと思ったんですが、どうしても使いこなせなくて…なんか一生彼女は使えないような気がします。

山河…相性が悪い?

NIN…そうかもしれませんね。

YOU・A…ではこのへんで趣向を変えて、突っ込んだ技術的な質問にいきたいと思います。

（ここで一同の顔色が変わる。ゲーメスト側は目が輝き出し、カプコン側は冷や汗を隠すかのごとくうつむき始めたのが対照的だ）

NIN…はい、はい、いいですよ。ね、SHIN君?

SHIN…ぎくっ！い、いいですよ…嫌な予感がするな～。

YOU・A…ガードが解けた瞬間に完璧に投げあえば、ガードしていたほうが不利ということはないでしょうか?

SHIN…う～ん（しばし考え込む）

不利ですね、仮にリュウがガードするほうで、ケンが投げにいくほうだとしましょう。あっ、そうそう、お互いが完璧なタイミングでボタンを押すという前提でですよ。リュウのガードがとけるその瞬間では、リュウがケンを投げる確率は0%、ケンがリュウを投げる確率は50%です。そしてその次の瞬間ではお互い五分と五分ですね。

ついでに言えば、ダメージを受けたときはちょっと違いますね。この場合はリュウが100%投げ勝つことが可能です。

YOU・A…なるほど！それでくらい投げが存在するのか!!

C・LAN…今明かされる投げの真実！

YOU・A…512分の1で勝手に出る必殺技は本当に出ないのですか?ボタン1個でダブルラリアットが出たと言う人もいますが?

SHIN…気のせいでしょう。

ぜんじ…起き上がり昇龍拳は本当に出ますか?ハイソンのボディブロー、バルログやダルシムのしゃがみ中キックなどには経験上出にくいと思うのですが……。

SHIN…出ます！一応実験してみましたが出ます。ちなみにこいつのこういう技に対しては出やすいとか、こいつには出にくいとか、そういうことはソフト的にはありえません。

C・LAN…気絶からの立ち直りやすさはキャラによって違うと思いますがどうなっていますか?

NIN…当初は同じにしていたつもりだったんですが、よくよく調べてみると違いがありました。立ち直りやすい順に並べてみると…サンギエフ、ダルシム、リュウ・ケン、春麗、E・本田、ブランカ、ガイル、バルログ、バイソン、サガット、ベガとなりました。

かる…う～む、怪しい。

攻撃をくらったあと投げ返す「くらい投げ」。

熱い！対戦プレイ

ぜんじ…世間で対戦がずいぶん盛り上がっていますが、この現象について一言お願いします。

NIN…大変いいことだと思います。私自身、対戦大好き人間ですからね。でも正直言ってここまで対戦が盛り上がるとは思っていませんでした。今までもあるにはあったのですが、初めて一つのジャンルとして確立されたと思います。また同時に、ゲームに新たな可能性を見いだしたと思います。

▲いつまでもピヨリ続けるサガット。

ぜんじ…世間ではやっている通信台についてはどう思いますか?

NIN…通信台のおかげで、だいぶ対戦人口が増えたと思いますよ。気軽に乱入できますからね。でも相手が隣にいないから、技を出す雰囲気を読み取りにくいです。フェイントもかけにくいですね。そういえば顔が見えないからって、凶悪な技を使ってくるやつもいるなあ。

ぜんじ…私もダブルニーはめでぼろぼろにされました。

NIN…場所によってはベガの使用自体を禁止しているところもあるようです。まぁでもできてしまった以上、技を制限するのは変だと思います。私もそういうのは最大限利用するほうだし。結局個人のモラルに任せるしかないと思います。

ぜんじ…対戦プレイの面白さ、神髄はどこにあると思いますか?

NIN…う～ん、この問題、ず～っと前から考えているんですがまだちゃんとした答えがわからないんですよ。COMと闘ったときとでは明らかに面白さの質が違いますからね。

C・LAN…ほぼ互角のキャラだと心理の読み合いになりますよね?その読み合いが面白いんではないかと…。

NIN…確かに、それもありますね。あと「相手に勝ったんだ」という何とも言えない優越感。

SHIN…人間の飽くなき闘争本能もあるんじゃないですか?

かる…なんかどろどろしてきましたね（笑）。

ぜんじ…COM戦について、何か不満は残りますか?

NIN…残る残る、残りまくり！もうキリがありません。いんちきな必殺技はなくしたかったし、アルゴリズムはがらっと変えたかったし…実は内部的にはいろいろできるようにプログラムしてもらっていたのに、対戦の調整に時間を取られてしまったのです。中でも、ただ強いだけで動き的に面白くないリュウ、跳び蹴りからの足払いでハマることが心残りです。できればまた新しいロムを出し直したい…。

ぜんじ…どうぞどうぞ。こちらは大歓迎ですよ。ところでダッシュのここを注目してほしいというアピールをどうぞ。

NIN…やっぱり対戦プレイです。みんな、もっともっと、対戦しようぜ！いつでも受けて立つ!!

山河…では最後の質問です。ズバリ、ストIIIはいつ出ますか?

NIN…皆さんが望むのならいつでも。もう作り始めてるかもしれませんよ！

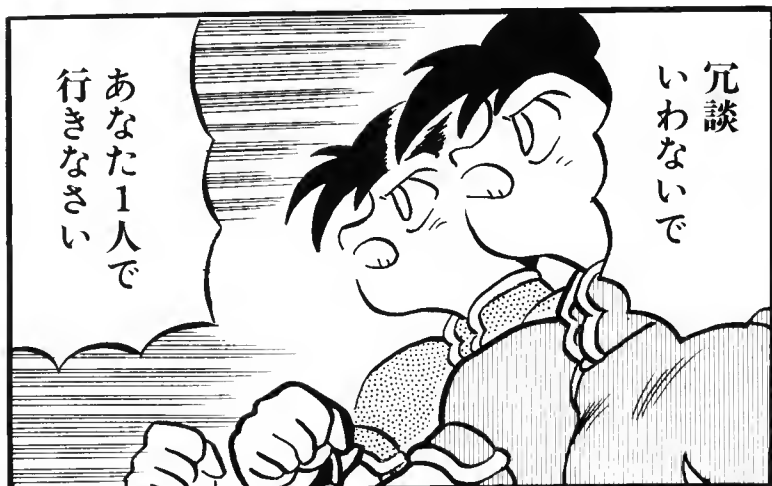
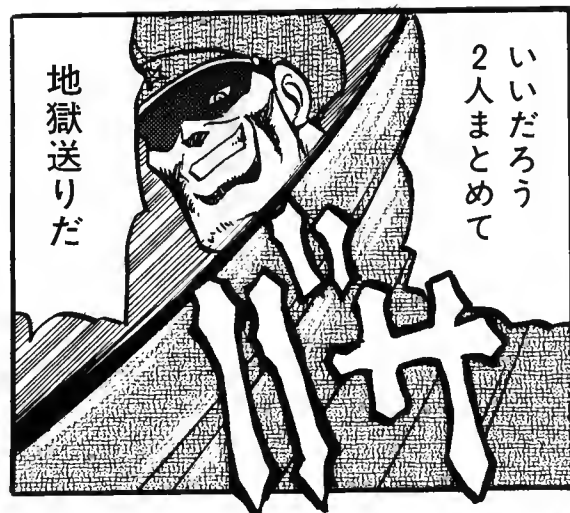
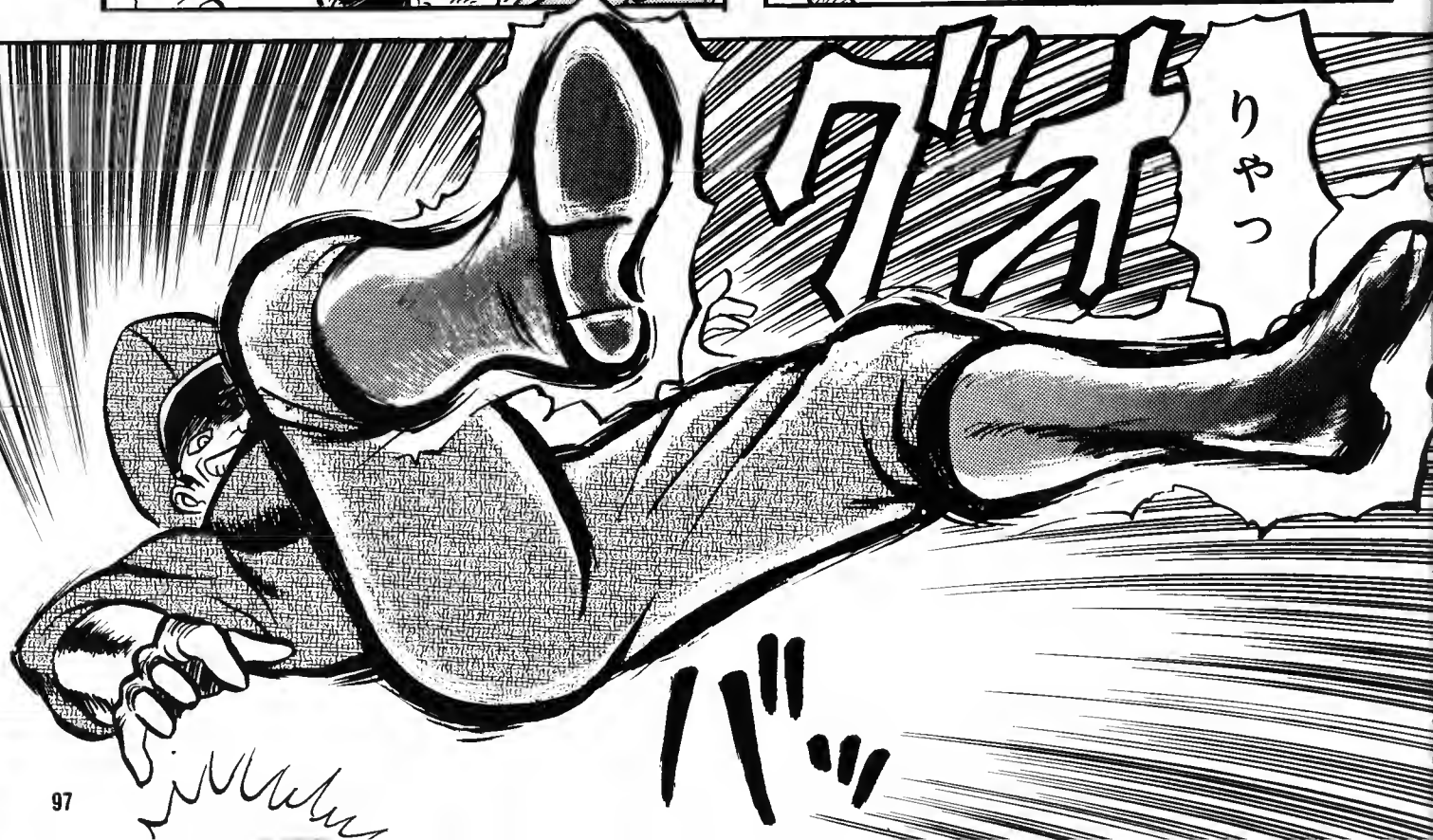
一同…えぇっ!!本当ですかあ?

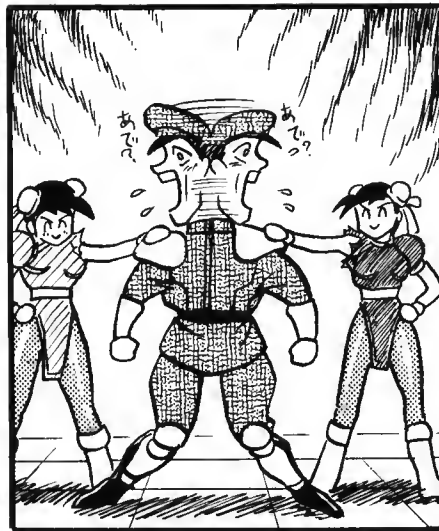
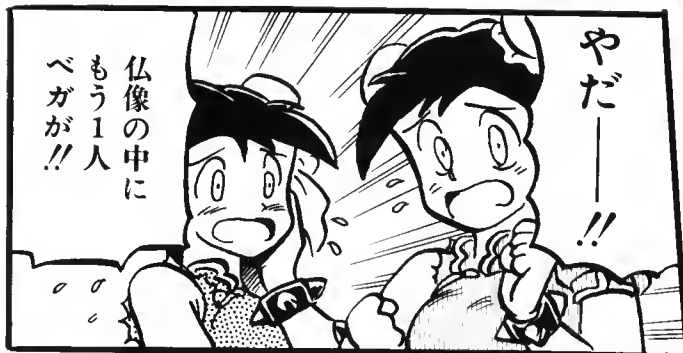
NIN…真の格闘家への道はまだ遠い…修業あるのみ。

RIK君…ごまかさないでくださいよ～、もう。ねえねえ。（笑）（笑）（笑）

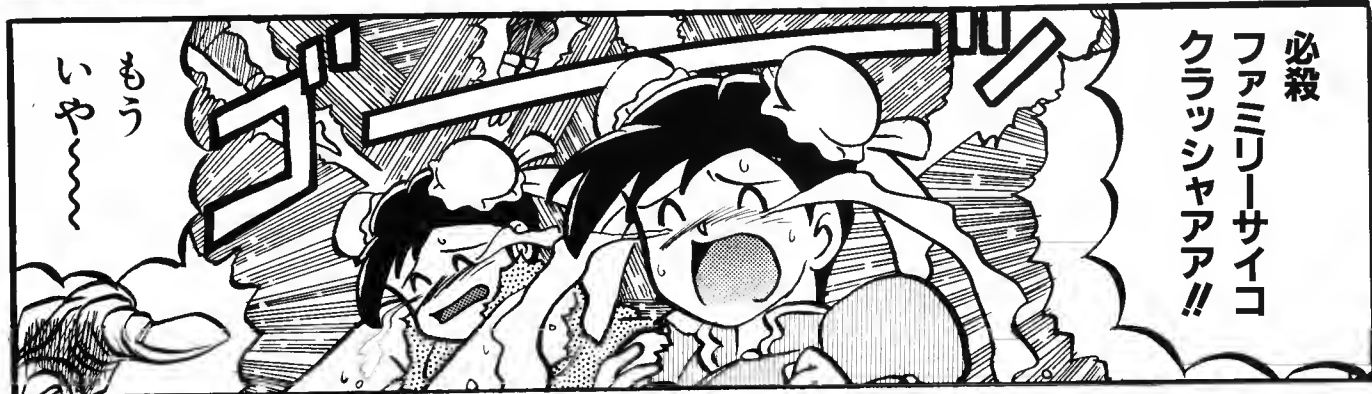
ダッシュになって、ハメは禁止とかルールにうるさくなった。▼

とうとう見つけたわベガ!!
バンッ
あなたの悪業もここまでよ!!
ムッ
2人がかりとはひきょうな
百裂刑事(デカ)
TWINS
「これは劇的な運命の絆で結ばれた双子の、悲しくも美しい物語である。」
なんちゃってプー
作・画　古葉美一
煩悩の巨匠、古葉美一!
ファン待望の6ページ!!
ひきょうでけっこう!
いくわよ
フン!!
ビシッ
こんなんばっかり→

前回までのあらすじ
「終末の日（ドゥームズ・ディ）」のために計画的に生み出された双子の春麗姉妹。救世主・青春麗そして滅びの子・紅春麗は争うことをやめ、手を組んで悪の組織に立ち向っていく（うそ）。

作者紹介

古葉美一・おばけのホーリーをこよなく愛する22才の若造。最近ラップに凝っている。ヒゲはそってしまった。

必殺!!ツイン百裂キック
あひょええ
うがああ
ドカッ
バゴォ

〈次回予告〉 ベガファミリーに倒されてしまった2人の春麗。強制収容所(ラーゲリ)に入れられた2人を待っていたのは…?次回「百裂刑事 TWINS」"覇道流の男"に、ツイン百烈キーック!!

オオオォォ
オオオオォォ
バカーン
おおっ
おじいさま!!
おばあさま!!
お父さま!!
お母さま!
以下略
ドドドドドドド
祖父
父
母
姉
祖母
妹
弟
いとこ
ベガファミリー参上!!
必殺
ファミリーサイコクラッシャアア!!
ゴーーッ
もう
いや〜〜〜
つづく(?)

ストリートファイターII&ダッシュ 用語辞典

キャラクター!!

〜夫、〜公、〜坊（〜＝キャラ名）
自分の使用キャラや嫌いなキャラに親しみ、憎しみを込めてこう呼ぶ。
例…ダル公、ケン坊
悪例…ガイ夫、ホン公

にせ〜（〜＝キャラ名）
ダッシュの色違いキャラの呼び方。「にせ春麗」「にせガイル」。
㊐〜ドッペル、〜2P。

クソ〜（〜＝キャラ名）
対戦で、主に姑息な戦法やセコ手を使う人をこう呼ぶ。そのプレイをした人ではなく、キャラをけなすところがミソ。「このクソガイル…許さねぇ」。

お子様
もとは年少のプレイヤーのことだったが、ダッシュになって、キャラの強さのみで勝ち続ける人をこう呼んだりする。「あいつのベガは〜だからなぁ」。

小僧
特定のキャラを一生懸命練習している姿、その人物の呼び名。お子様が皮肉を込めた呼び方なら、小僧はほほえましさがこもっている。本誌連載「ダルシム小僧」が由来。

技名!!

スカートめくり
ブランカの立ち大パンチ。この技を出すときの、ブランカの顔がうれしそうに見えるのは気のせいか?

シャララ
ブランカのローリングアタックのこと。発せられる音からこう呼ばれる。本来ならば、「シャラララララ…」となるはずだが面倒くさいので短くなったらしい。

ロケッティア
登り蹴りのこと。特にリュウ、ケンに使われる。ロケット砲、単にロケットともいう。

フガフガ
本田のさば折りをあえてこう呼ぶ。ブランカのシャララに近い。ほかにも「ビビビ」や「ペチペチ」などがある。

ラビットニーパット
ガイルの「ニーバズーカ」のこと。当初、この技の名が分からないころ、見てくれだけで命名。本誌6月号にこの名が載り、全国的に広まる。

欽ちゃんキック
ブランカのジャンプ小、中キック。その昔、萩本欽一が「なんでそーなるの」などと呼びながら跳びはねていたポーズに酷似しているところからこの名がついた。

全国的に定着した〝欽ちゃん〟。

ドラゴンダンス
リュウ、ケンの小昇龍拳連打のこと。特にダッシュのケンのそれは、時間単位の回数も多いため恐れられている。中、大を混ぜることもある。

真空投げ
ガイルの邪道技。逆さ蹴りが出る間合いでガイルが地上にいれば、相手が何をしていようがジュードースルーで投げるという禁断の技。ダッシュではできない。

〜チャギ
リュウ・ケンのねりちゃぎが2段入ることから、2段蹴りになる通常技をこう呼ぶ。
例……ブラチャギ、スモチャギ、サガチャギ

すぐドリ
ダッシュのダルシムの、跳んですぐに出すドリルアタックのこと。ドリルキック、ドリル頭突きの両方を指す。

のっかり
春麗の鷹爪脚。「踏みつけ」とも言う。
ベガのヘッドプレスはこうは呼ばず、そのまま「ヘッドプレス」、もしくは「ホーミングのっかり」と呼ぶ。

ガイルフリーズ
ストIIのガイルで、特殊な操作をすることによってガイルが跳びかけのグラフィックで硬直するバグ技。

封印
ストIIのガイルで（こればっか）、技の出しかけに敵の攻撃をくらってしまうと、地上で1回技を空振りしなければ必殺技が出なくなる現象。対戦で非常に使える。

サイコ投げ
詳しい説明は必要あるまい。返し技は目押しの投げ返しが必殺技ぐらいしかない。
㊐悪投げ

対戦!!

くらい投げ
跳び蹴りなどの攻撃をくらうと同時に、レバーを入れてボタン連打で投げ返すこと。

だぁい、ちゅー、投げえー
春麗の大パンチ→中パンチ（中足払い）→投げの連続技。思いっきり可愛らしく言うのがコツ。熊谷ガリバーで編集部員がやられた。

めくり
跳び蹴りなどで敵の後頭部を意図的に狙うこと。
→ケツ蹴り

いろんな呼び方がある〝めぐり〟。

待ち〜（〜＝キャラ名）
完全に守りに入ってほとんど何もせず、じっと待つこと。ガイルやベガによく見られる。
例…待ちガイル、待ち本田

ガン、バン、ベシ
ガイルやブランカの、3段攻撃を発見したころ付いていた幻の用語。全く定着しないまま、さまざまな4段が発見され忘れ去られてしまった。

投げはめ
小技からの投げ、ジャンプ攻撃からの投げ、飛び道具などを当ててからの投げを連続して行い、対戦相手を投げ技のみではめること。かならず何らかの脱出方法が残されている。

ストII初期の名は〝ゴリ押しハメ〟。

吸い込む
技がとどくかどうかのギリギリの間合いから投げるさまを言う。キャラが急にいなくなり投げられている姿は、まさに吸われているようである。

12人抜きゲーム
持ちキャラ12人で、1人のキャラを1回しか使えないというルールで、片方がキャラを使い切るまで行われるという金のかかる遊び方。
㊮8人抜きゲーム

禁じ手
対戦で脱出の困難さ、見切りにくさなどから使用してはいけないと決められる技。これには、双方の了解が必要な

ことは言うまでもない。

エステ
ザンギエフのアイアンクロー、ストマッククローの総称。かみつきはエステといわない。

7：3（←例）
対戦において、キャラ同士の相性を示す目安。「サガットVSザンギは8：2だよ」などと使う。

100人目～（～＝キャラ名）
対戦の異常にうまい人の使うキャラをこう呼んで崇める。CPUは後のほうに出てくるほど強くなっていることに起因する。

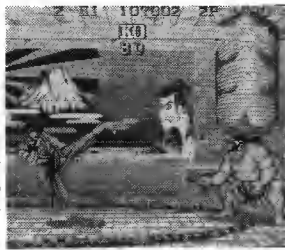
トリカゴ
飛び道具を持つキャラが、相手を画面端に追い込んで飛び道具を連打し、閉じこめてしまうような状態。バイソンが格好の対象である。

代表的なトリカゴ。

バクチ～（～＝必殺技）
空振りするとリスクの大きい必殺技を読んで出すこと。狭義には昇龍拳とサマーソルトのみをいう。

心理戦!!

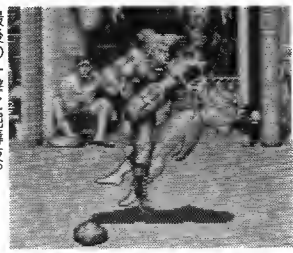
グロる
対戦で負け続けて精神的ダメージが蓄積され、グログロしてくること。まれに、ザンギなど苦しい闘いを何度も勝ち抜いたりすることによってグロるという。「勝ちグロ」も存在する。元カプコン用語。

フェイント
対戦相手を欺くための技。リュウ、ケンの立ち小キックが有名だが、細かく書けばキリがない。対戦に慣れてくると、フェイントも攻防のリズムとして無意識に出せる。

対戦ではフェイントが必須。

先読み
相手の動きを読んで跳び込んだり、技を出したりすること。また、そうしようとすること自体をも言う。先読みをさせないためにフェイントを使う。

飛び道具を先読みして跳び込む。

屈辱技
使用頻度の低い技、普通ないような当て方の技のこと。「偶発的屈辱技」と「意図的屈辱技」の2種類があるが、どちらも精神攻撃としての効果は絶大だ。

最後の一撃に屈辱技。

「ロ♪♬～」（曲を口ずさむ）
対戦中に歌う。ラッシュをかけている側は低いトーンで、守りに入っている側は高いトーンで歌うのに注意。

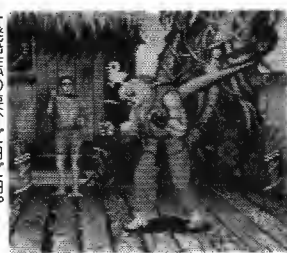
地獄の管制塔
対戦中に「あ、ピヨったよこれ」などと口を出し、実はピヨってなくて反撃されてしまうような場合、口出ししたギャラリーのことを指す。対戦は無心に行うのがよかろう。

「やべー」
対戦で思わず口走ってしまう言葉。やばいときに使う。また、フェイントとして用いられることもあり、この言葉を発することで正常な判断力を失っているか、操作ミスを犯していると思い込ませ、相手に油断を与えて反撃のチャンスをうかがうときに使う。
(同)「まじぃー」「だめだぁっ」

「よし!行けぇ～」
相手を倒して起き上がりに跳び込む場合や、ラッシュ時に使う。
(同)「それー行けぇ～」

攻略!!

ピヨる
気絶することを指す。たとえ星が回っていても「ピヨる」と言うのに注意。足払いで転んだり、KOされて倒れている状態は「ねる」である。

一発逆転の要、ピヨピヨ。

大パンチ
強パンチのこと。本来、技の強さは「弱、中、強」で示されるべきだが、ゲーメストでは'91年5月号以来、便宜上「小、中、大」で統一されている。このほうが言いやすいしね…。

コマンド
必殺技を出すために行う、レバーとボタンによる一連の入力操作のこと。よくありがちな「隠し――」とは違う。

打点
ジャンプからの攻撃を当てる高さのこと。打点が高いと落ちるまでに相手が立ち直ってしまい、くらい投げをされやすい。

対空兵器
空中から跳んできた相手を地上にいる側が落とす技。迎え撃つためにジャンプする春麗の蹴り上げや、ベガの登りパンチなども対空兵器と呼ぶ。

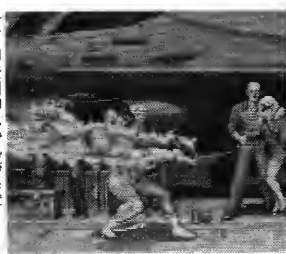
5―2（ゴーイチニ）
ストIIにおける、5―2分の1の確率で出てしまう必殺技、もしくはガードのこと。カプコン開発者の善意で意図的に組み込まれたもの。しかし対戦やスコア狙いで、しばしばジャマになることもある。ダッシュには存在しない。

間合い
キャラ同士の距離。具体的に表現するときは「画面の両端」とか「スタート時と同じくらい」などと曖昧に言う。決して「56ドットの間合い」とか、「ザンギの赤パン9枚分の間合い」という表現はしないことに要注意。

これはスタート時の間合い。

キャンセル
通常技を敵に当てた瞬間に必殺技のコマンドを入力することによって、通常技のアクションの戻りポーズをなくして、必殺技がすぐ出るようにすること。もしくはその現象。これにより数々の連続技が可能になる。
(同)リセット

空ジャンプ
技を出さないジャンプ。春麗やバルログなどの動きの速いキャラは、空ジャンプからの投げが有効。

目押し
ボタンを連打するのではなく、タイミングよく1回だけ押すボタン操作。パチスロのそれに由来する。また、あるタイミングから連打する「目連打」もある。

サイコを目押しして投げ返せ!

ホシホシ
ピヨった状態に追い討ちをかける連続技で、再びピヨリへつなぐこと。ストIIダッシュではガイル、バイソン、バルログ、ベガでの連続技でホシホシができる。

起き上がり～（～＝必殺技）
1度倒されて、その起き上がりざまに必殺技を出すこと。追い討ちをかけようと跳び込んで来た敵を撃退するのに有効。

着地～（～＝必殺技）
相手の裏側や、起き上がってくる際に跳び込んで、着地した瞬間に出す必殺技。ジャンプ攻撃を1度ガードさせてから出しても「着地～」とは言わない。

連続技
必殺技に至る通常技のキャンセルや、打点の低い攻撃から地上での攻撃につないで行う一連の技。当たる攻撃の数により○段攻撃とも呼ばれる。現在9段まで確認されている。

カプコン開発編!!

あ

青ブランカ
色違いの青いブランカ。青のほうが攻撃力が高いだの、ローリングのスピードが速いだの、根も葉もない噂が飛びかっている。

足波動
波動拳コマンドを入れて弱キックボタンを押す。フェイントとしてよく使われる。

足払いやられ
キャラクターが足払い攻撃を受けたときのやられポーズ。
→頭やられ

頭やられ
キャラクターが頭を攻撃されたときのポーズ。
→腹やられ

怪しい
①奇怪である、②納得がいかないときに取りあえず言ってみる言葉。「今のひょっとしてバグじゃないの? いや絶対――」。

暗殺拳
ケツ蹴りからの足払い連打。開発段階の初期のころは、逆にガードするのが分からず、1度はまると連続してやられるので、恐れられていた。

売り切れ
必殺技が出ないとき（特に起き上がり）、言い訳に使われる。「うわー昇龍出なかったぁ。きっと――てたんだな」。

か

勝ち抜けルール
対戦で勝った者から順に抜けていき、負けている間は一生席を離れられないという地獄のルール。

喝
①独りで静かにゲームなどをしているときに背後から忍び寄り、「くわぁ～っつ」と言うかけ声とともに、突然両わき腹を指でつつく行為。②対戦で連続して負け、グログロが最高潮に達したときにハツ当たりでその行為をすること。

▶「くわぁ～っつ」

カプコンで○番目に連続してやる男
負け抜けルールのときに、負けたらすぐに次の人に代わるのが暗黙の了解であるにもかかわらず、悔しさから連続してプレイする男。

ギョロ
ローリングアタックを出すときについ言ってしまうかけ声のようなもの。転じてブランカ自体を指す。

疑惑投げ
投げの中でも特に、ヘッドボマー、デッドリードライブ、虎襲倒などは、地面に着いていないのに投げたように見える。これらの技の総称。

黒い
いきなり投げに行ったり、弱キックの連射など、少しずるいと思われる行為。「今の前進は――ことをしようとしたんじゃないだろうな?」。

ケツ蹴り
相手を跳び越し、ぎりぎり背中に落ちるようにして蹴ること。ケツで蹴るように見えるのでこの名がついた。世間では、めくりとも呼ばれる。

▶ケツ蹴り

根性値
どのキャラクターも残り体力が少なくなると打たれ強くなる。その際の打たれ強さ。

コンボ
3段攻撃などの連続技。アメリカではこう言うらしい。

さ

最後
対戦をしているときりがないので、終わりたいときに言う言葉。「よし、じゃあ次で最後にしよう」と言ったら、一般的には「もうこれ以上はやらない」という意味だが、たいていはそう言ってから5回ぐらいはプレイする。
→もう1回

佐渡式投げ
相手の起き上がりなどに跳び蹴りを当て、ガードさせてから少し歩いて投げにいく技。佐渡は技の開発者。

死の間合い
リュウ、ケンなどで画面の端に追いつめた状態。一般的にはトリカゴとも呼ばれている。

銭湯体制
銭湯に行く準備をすること。忙しくて家に帰れないときによく使った。「おっ、そろそろ11時だ。――に入るぞ!!」。

た

縦分身
レバーをニュートラル↑下、と何回か入れるフェイント。
→横分身

茶ガイル
色違いの茶色いガイル。茶色いほうがジャンプ力があるだの、2等兵だの、根も葉もない噂が飛びかっている。

▶茶ガイル

でんどんでんどん～ちゃらりら～
かなりやばいミスをしたとき、こう歌ってごまかす。ロストワールド4、5面ボスのテーマ。

な

な～に～
突然不測の事態が発生したときに、大声で発する言葉。
「ふう、やっとROM出しが終わった…そろそろ寝るか…ぐう」「起きてくださいN-Nさん-ダルシムが足から火を吹いたんですよ!」「――」。

謎のジャンプ
昇龍拳を失敗したときによくおこる、ジャンプ弱パンチ。

忍者ケン
色違いの黒いケン。黒いほうが背が低いだの、足が速いだの、根も葉もない噂が飛びかっている。

は

腹やられ
キャラクターが、腹を攻撃されたときのポーズ。
→ぶっ飛びやられ

ぶっ飛びやられ
キャラクターが、ぶっ飛んでしまうようなやられポーズ。
→足払いやられ

ホモザンギ
紫のパンツをはいていたころのザンギエフの愛称。最初に色違いのザンギエフを作ったときはこの色で、私は気にいっていたのだが、アメリカから、こんなパンツをはいているやつはホモにしか見えないと言われ変更した。

ま

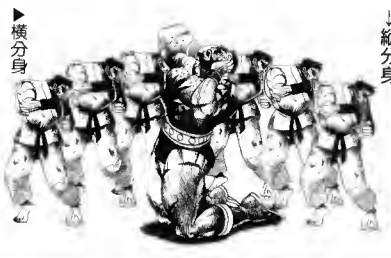
負け抜けルール
対戦で、負けた者は素直に次の人に譲るというルール。
→勝ち抜けルール

メタルダルシム
色違いのメタルなダルシム。メタルなほうが防御力が高いだの、手が短いだの、根も葉もない噂が飛びかっている。

もう1回
対戦で相手がもうやめそうになり、なおかつ自分が連続して負けているときによく使われる言葉。一見すると「あと1回だけ対戦してくれ」というように見えるが、「あと3回は対戦してくれ」であったり、ひどい場合は「俺が勝つまではやめん!」という意味であったりする。
→最後

や

横分身
レバーを素早く左右に入れ、間合いを不確定にしたり、相手を幻惑したりする技。
→縦分身

▶横分身

夜逃げ
やばくなったときに消え失せること。「うわぁー、ROM出しまであと4時間しかない!もうだめだ!-S-N君、――するぞ」。

予約パンチ
相手がジャンプしてくるのを前提に、こちらもジャンプしてすぐにパンチを出しておくこと。ブランカVSガイルのときによくブランカが使う。

わ

分かった!
対戦で負けたときに発される言葉。大抵は分かってなく、再び同じ過ちを繰り返す。

用語&イラスト提供
カプコン開発スタッフ

構成：栗原桃郎

脳にコゲつくこの瞬間!!

ツーダッシュ・インプレッション

★全国対戦中毒者の諸君、今日もレバー回してるかね?よんでるかね?削ってるかね?フガフガバンゴゴしてるかね?チマタの中毒者たちのナマの声&イラストをぐあっーと通していっちゃうゲーメストタイランド(笑)、まずはダッシュやってて一番印象に残ったシーンだ!!

隆が強くなってたこと!!ストIIでは「対戦じゃ最弱の主人公」なんていわれて、泣きたいぐらいくやしかったので、本当に嬉しい。ああ…隆ケン使いでよかった…(しみじみ)。主人公の弱いゲームなんてヤダもの、ね。

(東京都　中原麗美さん)

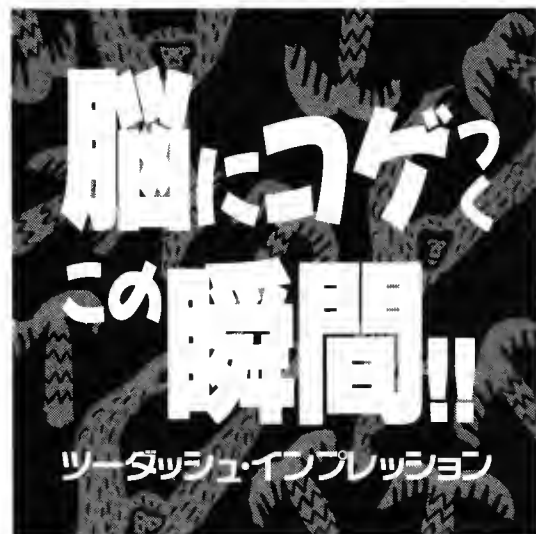
★私も嬉しい。意外性の旋風脚をくらえ!!

やっぱ見知らぬ人に勝負を挑み、勝つことでしょ。相手の心理が読めるようになったとき至上の幸福を感じる。

(栃木県　津久井正明君)

ケンでアッパー昇龍が入ったとき。バンバンバン!ああ、1個多い!!

し・あ・わ・せ。

(千葉県　藤井あおさん)

60歳ぐらいのおじーさんがリュウでクリアしてた。

(静岡県　中村滋利君)

幼稚園児ぐらいの子供に負けたとき…。

(愛知県　久野高資君)

パンチとキックのダブルファイナルターンパンチが対戦で決まったこと。

(福岡県　立ちサマーの会君)

大会での同キャラ戦でのサガット対決が忘れられん。タイガークラッシュでの相撃ちは感動した。

(福岡県　お子様ランチ君)

セクハラ中学生に対戦申し込んでボコボコにしたこと。

(鹿児島県　横山麻美さん)

★対戦でカタつけようって。

卑怯で邪道で外道なベガ(ガイルでも可)を完プなきまでにぶちのめしたとき。攻めてこい!!ガイル!!

(大阪府　有馬哉人君)

友人と2人で、クリスマスイブの夜にやり場のない怒りをストIIにぶつけた。2人ともはじめてベガを倒し、意気揚々とゲーセンを出たが、通りを歩くカップルの群れを見ておのれの負けを痛感した。

(大阪府　平健太郎君)

★勝負はこれからだよん。

プレイ中、貧血で意識不明寸前まで行って帰ってきました。おお臨死体験。

(宮城県　普通絵不可描之門III号君)

★食費けずりすぎて栄養失調かー!?

やっぱりギャラリーに囲まれてプレイするときは燃えますね。とくに立ちスクリューきめて「オオッ」と歓声が上がったときは最高です。

(北海道　花田史記君)

↑(栃木県　竜華めぐりさん)

↑(大阪府　早乙女翔さん)

↑(栃木県　暁氷暮さん)

↑（東京都　さくさくさん）

↑（東京都　吉崎観音君）

↑（大阪府　よしかわりょお君）

↑（大阪府　よしかわりょお君）

↑（熊本県　ROYさん）

↑（大阪府　染井　四志野君）

↑（岐阜県　見るほう専門かぐやさん）

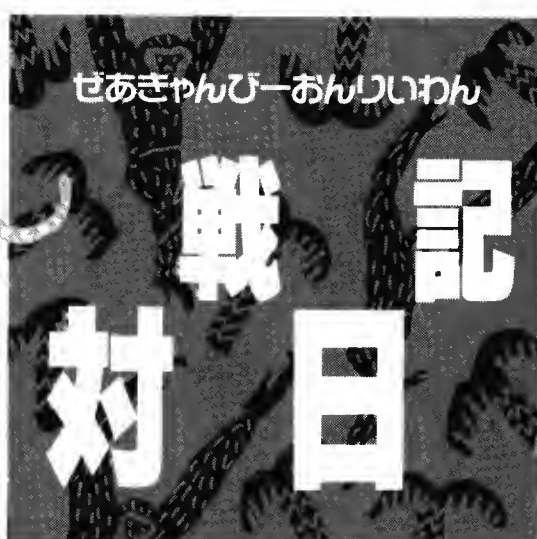
↑（山形県　笑面龍君）

このゲーム、ストレス解消にはもってこいだね!! オラ波動拳!!ドリャ昇龍拳!! なんてね、大声はりあげて対戦するときが一番楽しいね!
（奈良県　山之内孝明君）
★んん。否定する要素ないぞ。

対戦が楽しい!!ストⅡではガイルは汚ないと言われてうまくもないリュウを使っていたが、ダッシュになったのでどしどしガイルで対戦をしている。いいライバルをみつけるとすごくわくわくする。そして強くなりたくなる。
（埼玉県　笹崎広伸君）
★ダッシュは対戦しないと意味ないっす!!

かわいい女の子と対戦して、そのあといろいろ食べたり遊びに行った。ようするにゲームで彼女ができた!! ベリーラッキー!
（静岡県　清拳広君）

↑（沖縄県　DDK君）

↑（群馬県　外依ゆきひこ君）

タ・イ・テ・ン・ド

↑(東京都　さくさくさん)

↑(埼玉県　早坂奈槻さん)

↑(広島県　いなば☆じんさん)

↑(福島県　池上竜也君)

↑(東京都　真野　美保さん)

↑(神奈川県　正木マテロヲ君)

↑(愛知県　ボケ丸君)

↑(東京都　R通孝さん)

↑(沖縄県　DDK君)

↑(神奈川県　剣・剣さん)

★なんてー奴!!
負けて立ったとき、むこうのお兄さんと目があってニコッとされたのが嬉しかったです。ニラム奴は死ぬべし。
(東京都　吉崎観音君)

★よゆーもって遊ぼーね。
世代をこえたコミュニケーションが交わせることがカンドー的っす!!
(東京都　市川よしお君)

★3歳児からじーさんまで!!
ケンで56人抜きをやりました。1時間ぐらい座っていたのでお尻が痛かった。最後には誰も入ってこなかった。
(高知県　坂本靖貴君)

★孤高なのね。
ダッシュは対戦専用のはずなのにみんな「求ムー対戦プレイ」を出していない。見知らぬ人に対戦を挑まれて、断る人もいる。断られたほうは周りから白い目で見られて、とても恥ずかしいんですよ!!
(広島市　DTB・DS・WOR君)

★「求む!!」の出しかたは、1人ではじめてラウンド1の開始前に1Pスタートボタンを押しっぱなしにしておけばいいのでした。知らない人もいたのでは?

対戦で他校の人と友達になった。友人N・Iは対戦で他校の人とホモ達になったそうだ。
(石川県　永田千也君)

★男の肉体がはげしくぶつかりあうぜ!!(ああ、いや)
対戦に連敗、後日再挑戦。なんとけっこう勝てる!!そのとき心にうかんだ言葉…『負けて強くなる』
(千葉県　安室賢一君)

★真理じゃろうて。

→(岐阜県 土岐つづくさん)

→(北海道 るんえん流羅さん)

→(宮城県 うめだちひろ君)

→(茨城県 草凪翔之介さん)

→(東京都 国見徨路さん)

→(神奈川県 田舎者助君)

→(茨城県 ソニック大助君)

→(劉撲天周鳥的廬さん)

→(新潟県 日輪法水さん)

→(島根県 中村満君)

→(福岡県 中島慶太君)

→(長崎県 ベガもいいよん南沢淳さん)

→(大阪府 暁朧一君)

→(福岡県 竹下CUCK義彦君)

→(大阪府 神魔真さん)

第2回!全世界ストII キャラクター人気集計 &きらわれものコンテスト

四天王の人気がアップ
ベガ「嫌いなキャラ」堂々の1位

▼II→II'では ▼四天王が台風の目

★1年ぶりのごぶさたでした。第2回ストII(ダッシュ)キャラ人気ベスト結果発表であります。今回の集計は、昨年と同じくゲーメスト誌上において、読者を対象に5月1日から30日にかけておこなったもので、全票数は630と昨年とまったく同じなどで、それぞれのキャラの人気の動きがストレートにわかりますね。

さて今回は、なんといってもダッシュで使えるようになった四天王の人気が全体にアップ。とくに前回から人気の高かったバルログは、主役級の2人について一気に3位に。女性ファンだけでなく、男の支持者が多いと思われます。…ちなみに、投票者全体の女性比率は、昨年に比べ激増しています(ゲーメスト創刊当時が1%で昨年が5%、現在は15%といったところ)。

前回かなりさびしかったリュウ・ケンも、実力を増してようやく主役とよぶにふさわしい人気を獲得。今年のゲ大賞ベストキャラ部門での健闘を期待したいところです(2年連続同じキャラなんてつまんないものねー)。

半面、ガイル・ダルシムといったダッシュでパワーダウンしたキャラは、かなり票数を減らしています。あまり変わっていないザンギエフは…。

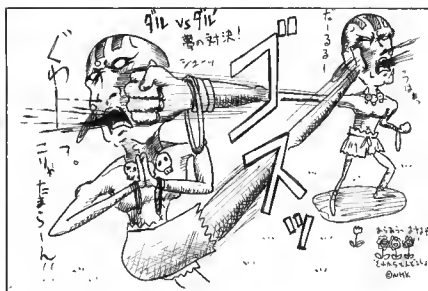
前回人気の高かったキャラは、全体に他キャラに人気を奪われたかな、というかんじといえましょう。

▽冷たくしないで ▽ほしいのねのね

★お次は不人気度ベスト。ダッシュはほぼ対戦専用機ということで、前回の対COM戦時のキャラよりも、完全に対戦半々における人気にしぼられた結果になっています。

さて、1位は当然ベガ。もっともっと憎んでくれい!!といわんばかりの性格と強さで、前回1位のブランカの81票をぶっちぎって堂々の100票獲得。

2位はこれもダッシュで一気に票をのばしたバイソン。せっかく芸も身につけて、人気票もそこそこかせいだのにねえ。きらわれているというよりも、「ほかに好きじゃないからこいつにするか」という浮動票を集めてしまっているような。

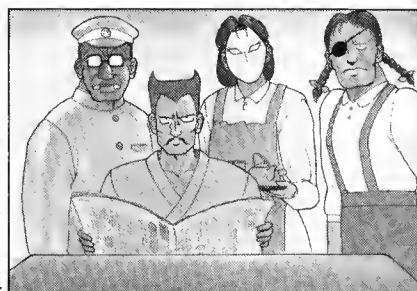
意外なのが、前回「きらわれてない奴ベスト」だったリュウが劇的に不評なこと。どこでどうかわったのか、ダーティな(不潔な?)風貌を身につけて、考えようによっては人間的になったのかもしれませんな。IIでは優等生すぎる、ダッシュはガサツすぎるという声もありますが、どちらかというとダッシュのリュ

↑(秋田県　石塚朔君)

↑(宮城県　ゼルベリオス君)

↑(兵庫県　へちまプー君)

↑(東京都　W・G君)

↑(宮城県　掃部関勇さん)

↑(山口県　すめらぎするめさん)

ゆけゆけバイソン

(バイソンのテーマで)

♬レゲエの親父　手を振るぜ
馬場うなずき　ハトが飛ぶ
両のコブシはミリオンダラー
額のMの字バイソンビーム
ダッシュアッパー
ゆけゆけバイソン
バカがタンクでやってくる
ターンパンチ　足はがらあき
頭突きだバイソン
ほてくりこかすぜ
脳みそ筋肉
ゴーゴーバイソン
ベガスの平和は君が守れ
パンチは最高　弱さも最高
ダッシュだバイソン力の限り
ファイアー

(岩手県　魔剣売り君)

星のザンギィ

(任○堂の"星のカービィ"CMえかきうたのノリで)

♬ピヨらせてー
レバーをまわし
ボタンを押せば
あっ－というまに星のザンギィ
なんでもすいこむ――
ほしのザンギィ――
ザンギ――
(ナレーション)
「すいこみスクリュー攻撃
ドカドカスクリューはめの術
かーわいい!?やんちゃ坊主
星のザンギィ
ゲー○ボーイで新登場(ウソ)」

(北海道　釜澤　大君)

銭形平次EDで…

♬男だったらダッシュに賭ける
賭けていつも転ばされる
誰も使わぬ　誰も使わぬ
四天王のバイソン
端に追い込まれターンをためる
今日も決め手の
今日も決め手の
ファイナルをスカるう～

(東京都　中矢　誠君)

ダル公にささぐ♡

どおしてゲェジがへるのかな
中パンチしてるとへるのかな
大キックしててもへるもんな
昇龍拳、昇襲拳、
背中とかかとがくっつくぞぉ

(愛知県　NIW君)

ウのほうが魅力ありますね。ケンやバルログを嫌う人は減っています。ひそかにイライザの絵が影響を与えているのかもしれない…。

(栗原桃郎)

↑(鳥取県　コレラキン君)

←(東京都　リビ藤稲荷君)

順位	好きなキャラ	嫌いなキャラ
1	春麗 130票(178票)	ベガ 100票(63票)
2	リュウ 100票(66票)	バイソン 78票(46票)
3	バルログ 72票(39票)	ブランカ 71票(84票)
4	ケン 62票(28票)	リュウ 69票(12票)
5	ブランカ 48票(34票)	ガイル 65票(61票)
6	ベガ 42票(10票)	ダルシム 41票(39票)
7	E.本田 40票(67票)	春麗 37票(51票)
8	ガイル 35票(97票)	ケン 36票(68票)
9	サガット 30票(6票)	バルログ 34票(74票)
10	バイソン 26票(3票)	ザンギエラ 31票(39票)
11	ダルシム 24票(63票)	E.本田 30票(16票)
12	ザンギエラ 21票(28票)	サガット 22票(40票)

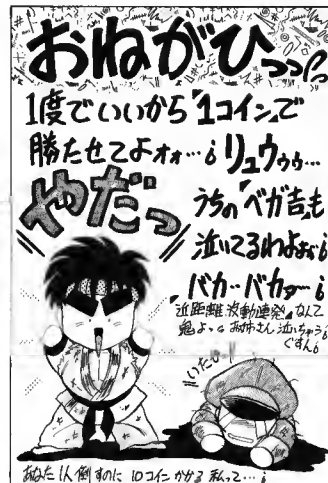
カッコ内の数字は、91年5月に集計した第一回のもの

↑(和歌山県　栂麗露さん)

↑(埼玉県　佐藤紀子さん)

↑(大阪府　家畜人仲頴さん)

↑(山口県　あいだ・だいん君)

↑(東京都　たこ君)

↑(山口県　PAOさん)

↑(大阪府　くけひょんさん)

↑(愛知県　ですみら君)

↑(山口県　踊屋君)

↑(東京都　高尾知宏君)

↑(大阪府　はわゐやん=りぼんくん)

タ・イ・ラ・ン・ド

プレイヤー大予想

ストIIIは絶対こーなる!!

【キャラクター編】

○サブタイトルが「2世誕生」で、ガイルの娘のクリスやダルシムの子ダッタが出る。

○ただしリュウは相手がいなかったので本人が出る。

○メカサガット。行き倒れ寸前で油田を見つけ大金持ちになったリュウ、いらいざなどが使える。

○スピニングタイガーキックを身につけたサガット、人権問題バリバリのアフリカ人、裸足に続いて今度は全裸になったリュウ。

○バイソンが主役。

○波動拳がヤマトの波動砲に。

○ガイルがセ○のソニックを飛ばす。

全員ザンギ

白赤緑紫桃金
日黒青黄茶藍銀

○昔の時代に戻っていて、日本代表は忍者&侍、オランダ代表は火縄銃使いとか…。

○ゾンビ、ゴリラ、アメフト野郎、スーパーマンなどが出る。

○怪獣、カブキ、魔法少女、ロボットがいる。アドンも使える。ヤシチも出る。

○卓球、芸者、水泳などのキャラが使える。

(使えてどーする(笑))

○がろう伝説と対戦できる。

○マイナー格闘技に愛の手を。モンゴル相撲、サバット、サンボ、ビルマ拳法、トルコ相撲…などなど。

○火星や木星から代表を出して闘う、宇宙のストリートファイト。

○ウ○ラファング的にパーツを組み合わせ、自分だけのファイターを!! たとえば外見サガットベースにスピードはダルシムのタイプ964「G・馬場」、どのボタンを押しても超パワー張り手のタイプ415「アケボノ」などなど。

○地球上すべての人のデータを確保。「自分vs宮沢総理」「隣のお姉さんvsイヤな友人」「大仁田vs猪木」「菅井きんvsゴルバチョフ」「ニカウさんvsホーキング博士」といった夢の対決が実現!! ストIVではマンガなどのキャラクターも入れて「ピョン吉vsガンダム」、ストVでは動物&虫、ストVIで宇宙の生命体、ストXではこの世の無機・有機物すべてが登場。「酸素vs都庁舎」など。

○確かにいえるのは、「弱いのはボクサーとレスラー」ということ。これを「北○の拳の法則」といいます。

【システム編】

○ストIIで登場した各キャラの能力を合体させて、両方の長所を持ったキャラを作ることができる。

○必殺技をスタート前に1人2種類選ぶことができる。

○攻撃をくらうごとに傷ができたり、動きがにぶる。

○「脱衣格闘ゲーム」になる。

(同案多数)

○倒した相手を吸収して、そのキャラの必殺技が使えるようになる。全員吸収すると完全体になれる。

○対戦専用のボーナスステージ…なんつーささやかなのはだめでしょうか?

○押してるボタンによって、試合後のメッセージが変えられる。対戦で役立つのでは?

(内容によっては血を見そうだなー(笑))

○5人の選手を先鋒〜大将に選び、「団体戦」にする。

○うしろのギャラリーがメダルで賭けられるようにする。

(勝ったプレイヤーに報酬が出ればまさにストリートファイトだねえ(笑))

○プレイ後、自分のファイターレベルが表示される。

【ハードウェア編】

○ストIのラバータイプを復活させて、プレイヤーのパワーだけで決まる力押しなのがよいですな。

○10個ボタンで、デコピンからめりこみパンチまで技の強弱を使いわけられる。

○必殺技がコマンド入力でなく、マイクに向かって技の名前を叫ぶ音声入力になっている。声が小さいと出ない。

○パッ○スグローブ使用のバーチャルもの。(同案多数)

○ダメージを受けると神経に痛みの信号が送られる。先に気絶したほうが負けだ!!

(……やだなあ…(笑))

○髪の毛を1本はさんで、DNA情報を読み取ってプレイヤー本人のデータで闘える。

(バーコードバトラーのよーな…やりすぎて頭がバーコードになりそーだ(笑))

○衛星通信による対戦台。まさに世界の強豪と闘えるぞ!!

○自爆ボタンがついている。ゲージ○で屈辱技を受けて負けそうなとき、はずかしめられてやられるぐらいなら自分で死ぬという男らしいボタンである。

○究極のCPU、学習機能を持ったAI搭載。最後には誰も勝てなくなるだろう。

(ゲーマーの脳と神経を筐体に入れとけばいいんだなー(笑))

○投入したコインの枚数に比例して強くなるとか…。

【その他!!編】

○「おまえのかあちゃんおっぺけぺー」とか、陰湿な言葉で精神的に相手を攻撃できる。ただし、口数の少なそうなガイルやベガ、ブランカは不利だ。

○IIIというならやはり神話でしょう。そして次はお笑いに。

○アスファルトのにおいや木のにおい、象のにおいなどが出て臨場感バツグン。

○福沢ジャストミート朗の実況中継&解説入り!!

↑(福岡県 中島慶太君)

大岡裁き by HIX

あ、いや 子が痛がるを見て!!

先に手を離すのがッまことの母親ッ!!

あ……

これにて一件落着!!

いやあ つーかい つーかい

なんと死して屍拾う者なし(笑)!!

もう、ぜんぜん判んない…

↑(北海道 木本浩之君)

気絶るんです by ATA

ケン、頼まれてくれるかな

あ、リュウか、なんだい?

…リュウ、なんのためにそん……

この雑誌の中に彼女という文字が何個あるか教えてくれたまえ……

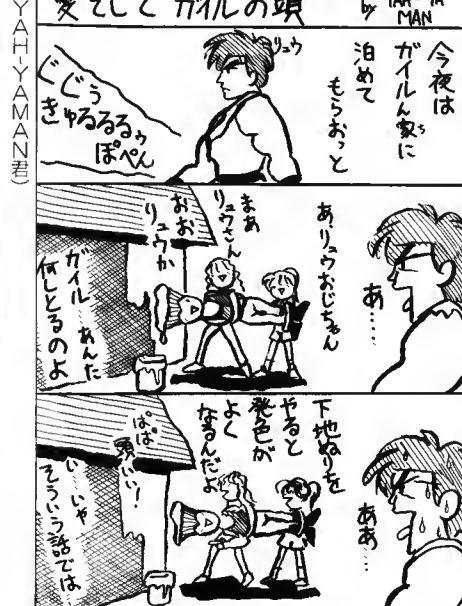
↑(熊本県 ATA郎君)

←（静岡県 ベルベット君）

←（岐阜県 さすらいのケンFANさん）

←（東京都 不良番長君）

○2周目があり、真っ暗な画面で「心眼」で闘う。
○ロケテストで「TVすごろく」とつければ、あとはなにをやっても許される。
○もう作っちゃダメ!!ワースタやFラップじゃいっしょ。IIは永遠さ！
○どーでもいいんですけど、やっぱりリュウと春麗はくっついちゃうんでしょーか?
○自分の顔写真をインプットすると、その顔で遊べる。クリアすると、リュウと自分が肩を組んでいる写真がプリントアウトされるので、友達に見せびらかせる。
○ふいをついてエレメカで発売。

→（埼玉県 らぐたま君）

→（YAH-YAMAN君）

→（北海道 POP・Offさん）

→（茨城県 冬部李穏君）

→（沖縄県 DDK君）

→（埼玉県 ACE君）

→（千葉県 景清様大Fanです凱専門さん）

↑（愛知県　ピラルク君）

↑（大阪府　くけひょんさん）

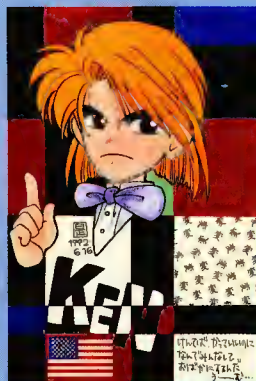
↑（香港　黎澤強君）

↑（東京都　秋龍馬さん）

↑（徳島県　立木あかりさん）

↑（愛知県　富士鷹ナスビ君）

↑（東京都　吉崎観音君）

↑（愛知県　ひろなみほさん）

↑（新潟県　是則君）

↑（静岡県　静岡ゴービースネ毛君）

↑（京都府　笹岡〝バイパー〟ゆりのさん）

↑（神奈川県　田舎者助君）

言わしてもらおか!!

独断偏見発言集

俺より金のあるヤツに会いに行く!!（リュウ談）

（東京都　稲田徹悟君）

★そりゃ単なるタカりだ…。

春麗よ、フツーの女のコになろうなどと言っとるが、フツーのオバサンになるとか言っといてなれなかった人がおるのだぞ……。「どーゆーイミっ!?」

（北海道　雑さん）

★フツーの男の子になりたい。

ダッシュをはじめて見て…「リュ…リュウの笑顔を返してーっ!!」あの笑顔が好きだったのに…だからリュウを選んだのに…あの凶悪な面はなに〜っ!?

（埼玉県　如月隆一さん）

★このほうがいいという人も。

ああ愛しのバルログさま♡あなたでPLAYできるなんても一夢のよう!イズナドロップが自分の手で出せるなんてHAPPYよ♡ベガをけちょんけちょんにしてやって♡（ベガファンの方、ごめんなさい…）

（香川県　鳳翔るいさん）

★私なんか「ああ愛しのサガットさま♡」でしたが。衆道に走ったわけではない。

あったらいいな、ストII実写版!!

リュウ…渡辺裕之（昼ドラ「愛の嵐」に出てた）

ケン…高嶋政宏（マユゲがポイント）

ガイル…ドルフ・ラングレン（人間核弾頭）

E・本田…寺尾（本職!!）

ダルシム…稲川淳二（妖し気なトコがいいと…）

ブランカ…ジミー(!)大西（ノーメイクでいいのでは）

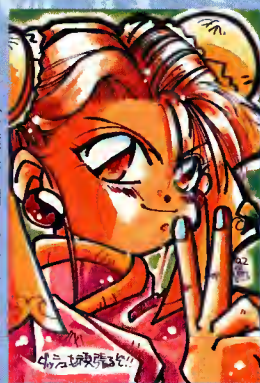
四天王だと、ベガはやはり嶋田久作か…!?

（静岡県　ロボコン0点君）

★今はなき月曜ドラマランドのよーな世界だなー。

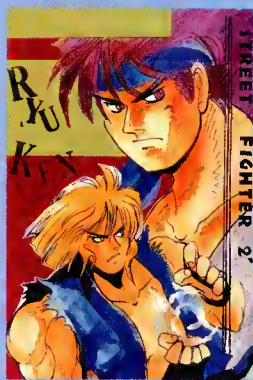
ストIIのキャラの誰かと実際に闘わねばならないとしたら、誰を選ぶか?素手で車を壊すわ、手や足からわけのわからぬものを出すわ、重力を無視して飛行するわ…もはや人間とは呼べぬ。こんな連中とはかかわりたくない。ダルシムなら勝てそうな気もするが、なにかたたられそう

→（広島県　呼我たかひろさん）

→（千葉県　劉ちゃん見てるさん）

→（東京都　高崎一生君）

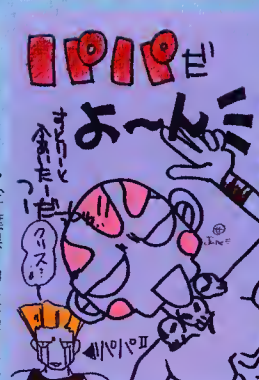
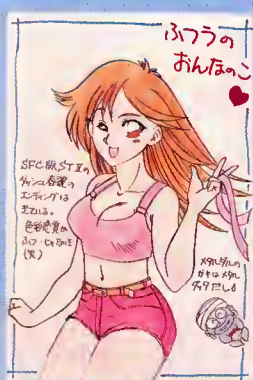
→（福岡県　赤アリ魔王さん）

→（埼玉県　北条りんさん）

→（茨城県　T・MANJIさん）

→（神奈川県　デルタボックス君）

→（東京都　鈴木陽子さん）

→（愛知県　ASASIN君）

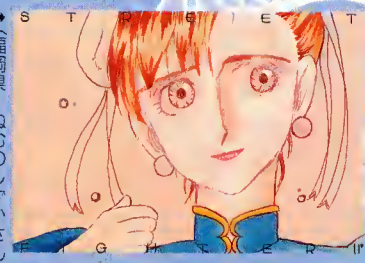
→（千葉県　押上成吉さん）

→（東京都　優希輝さん）

→（秋田県　小林智孝君）

→（愛知県　TAKAさん）

→（三重県　Dr.DDT君）

→（栃木県　前田将さん）

→（埼玉県　KIKYOへき君）

→（福岡県　ねむのしずかさん）

で嫌だ。結論。どうせなら春麗の投げにかかって死にたい。ザンギの股にはさまれて最期をとげるのだけはかんべんしてほしい……。

（大阪府　暁朧！君）

★ダッシュ中国自転車のエステじじいと人生について語りあってみたい。

ストII、ダッシュのせいですっかりゲーセン女となりはててしまいました。その上友人と基板を買おうとたくらんでおり、もう普通の女の子には戻れないなーと思っています。

（東京都　荒井千草さん）

★最近荒井さんちのお嬢さん、逆立ちで高速回転しながら移動してるんですのよーって？

私は弱いキャラ、使われないキャラに哀愁を感じる。ザンギは玄人が使うので今イチだが、ストIIならブランカや本田でガイルに勝てば気分は最高だ。ダッシュではバイソン。リュウ・ケン・ガイルの飛び道具をかわしてパンチをうちこむのは至難の業だが、相撃ちをおぼえるともうやみつきでっせ。弱くなったダルシムもいい。あまり使われないバイソン・本田だが、けっして弱いわけではない。一発逆転に賭けるのも対戦の醍醐味、この快感を味わいたい人は、ぜひポツンと残っているバイソンを使ってみよう。ターンパンチファイナルを対戦で決めれば、3日はバイオリズム最高調だぜ!!

（東京都　中矢　誠君）

★んー、こういう奴好きだぜ。ハングリーだよなっ。

ダッシュのおかげで友人が増えました。初対面の人といきなりストII談義にフラワーオープンなんてしょっちゅうです。ストIIは人と人の橋渡しに多大なコーケンをしている。まったく、すごいゲームだ。世界統合（平和、あるいは征服）もたやすく実現できるのでは？

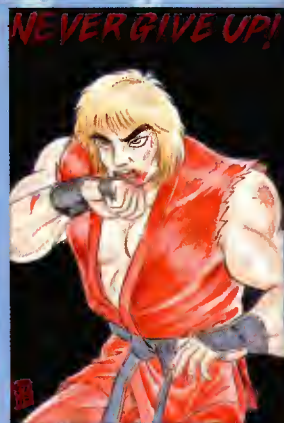
友人Tが、ゲーセンのおやじに頼みこんでダッシュののぼりつきポップをもらった。車の後ろから見えるところにつけているのだが、後続車の人が「おおっストIIだ」という反応を示して楽しい。一度はバトルをしかけられた（笑）。やはり人という動物は対戦を求めるんですね、なにそれ。

★冗談でなく、ストIIは「万国共通語」を作ってしまったと思う。平和になったのか好戦的になったのかわかんないのがスゴイ（笑）。でも、ゲームですめばケンカも平和だね。

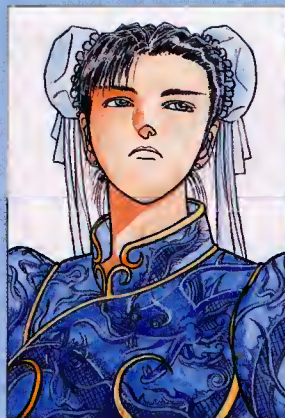
↑（滋賀県　よどばしつぐむ君）

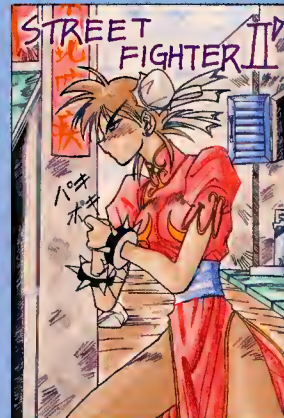
↑（新潟県　日輪のりみず君）

↑（埼玉県　杉森みなおさん）

↑（広島県　河野達也君）

↑（東京都　リビ藤稲荷君）

↑（梁山泊　劉立地太歳廬さん）

↑（東京都　秋龍馬さん）

↑（岩手県　魔剣売り君）

↑（愛知県　TAKAさん）

↑（東京都　とがち君）

↑（神奈川県　ぷぁるさん）

↑（茨城県　ソ連のスパイさん）

↑（愛知県　春×隆派の藤井雅人君）

↑（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）

↑（神奈川県　きまこういち君）

↑（秋田県　石塚朔君）

↑（神奈川県　雉失透君）

↑（神奈川県　末永亜紀さん）

↑（東京都　さまるさん）

ワ・イ・テ・ン・ド

ないしょのはなしはあのねのね

ファイターどものヒソカなタノシミ

バルログは春麗の兄だと思っていた。だってあのセリフ……。

(栃木県　永田聡君)

悪の帝王ベガ…力強い覇王の姿、こんなダークヒーローを使ってみたかった。自分の手で少しずつ敵を倒していくのがゾクゾクする。

(埼玉県　野口寛記君)

錦糸町で、おすもうさんがエディ使ってた。

(埼玉県　えすたあらいひ君)

はじめて通信対戦台をやったとき、相手が人と気付かずにケンにパーフェクトKOされてしまい、「さすがダッシュ、ダラな強さじゃないわ」と感心していた…。

(東京都　吉川由紀さん)

おもちゃショーのカプコンブースで春麗のかっこーした受付嬢と並んで写真とってきたぞ!!

(東京都　バカバルログ君)

乱入してきた初心者らしい女の人の、胸の谷間に気をとられて負けた…しかしこちらとしては得した気分!!

(山口県　ハンサムボーイ君)

近くの西○ストア屋上のストIIはCPUが強すぎる。特にダルシムはドリル頭突きからせっかんの流れるような連続技で、体力を半分は減らしてくれる。しかもコンティニューできない!!仲間内では○友屋上ダルシムと呼ばれ、おそれられている……。

(神奈川県　本間謙之介君)

(ゲ)3月号にのっていた「ゲージかくし対戦」を近所のゲーセンでやっていたが、これはけっこう燃える!!キンチョウ感が心地よい。

(鳥取県　加藤弘明君)

(対)戦スモウマッチ!!日本の風呂場に限定されるが、土俵から出たり転んだりしたら、体力がどれほどあってもその時点で負け。

意味もなく燃えるぜ!!

(東京都　斎藤貴博君)

山河さんが「プレステージ」に出演したとき、FAXで質問したのは実はぼくなんですけど…。

(東京都　江東志門君)

いつかやりたいのが、リボンつけてヒラヒラのものすごいかわいい格好して「手加減してくださいね♡」とかいいつつダルシムで乱入してせっかんはめするという…(スクリューはめも可)。

(東京都　神谷順さん)

久しぶりに昇龍でも撃ってくかな…」「オレも最近吸い込んでねーなァ…」オレたちっていったい……。

(神奈川県　硬派Tinhat君)

春麗のパンストは後ろにシーム(ぬい目)が入っているが、これは普通のものより高い。格闘なんかして消耗がはげしいのになぜシーム入りかというと、そのほうが足が細く見えるからなのだ。女の子らしいと思いません?

(千葉県　星野青史君)

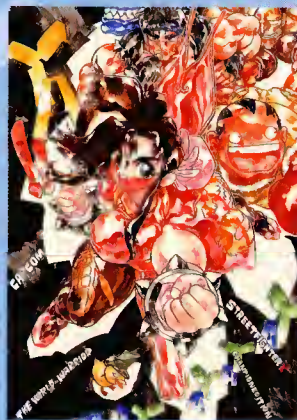
バイソンの対春麗頭突きはどう見ても…

『パフパフ♡』

(神奈川県　菊崎洋君)

★星が出てるぞ——。そんなにカタイのかー。ふざけんなバイソン——。ところでパフパフってなんだ——。400字詰め原稿用紙に1行13字5枚以内で描写してこ——い。あ、実演でもいーよ♡(男はイヤ)

↑(神奈川県　92式阪神万歳19型君)

↑(埼玉県　星勝弘君)

↑(東京都　妖刀定光君)

↑(沖縄県　DDK君)

↑(埼玉県　庄司隆之君)

↑(徳島県　けものさん)

↑(千葉県　孫剛君)

KEEP ON FIGHTING
魂の叫びを拳に託せ!
全キャラ
全面超攻略
世界の大きさに落嘆した経験はなかろうか。
修業を続けていて、くじけそうになったことは
なかろうか。だが、あきらめてはいけない。
必ずや先は見えてくるだろう。強敵に勝つた
めのマニュアルが、ここにあるのだから…。
BISON
FOR FIGHTING

慎重に、確実にいこう

ストIICPU超基礎講座

新しく変更された対CPU戦。まずは基礎をしっかりとおさえて、全キャラクリアを目指せ。

ストIIダッシュは、ストIIに比べてコンピュータの動きが容赦なくなっている。注意しないと危険だ。投げはめもききにくくなってしまい、一気に難しくなったように思える。

しかし、意外に一つの技ではまりやすいのも事実だ。強さともろさを兼ね備えているのがストIIダッシュと言える。基本的なことをおさえていけば、それほど苦労しないことだろう。

▼▼▼確実にいこう

ストIIダッシュは、ストIIに比べるとはるかに容赦ない攻撃をしかけてくる。そこで、むやみにとびこんだりしてはいけない。いったんリードを許すと、簡単に逆転できないぞ。敵キャラのスキを待ち、ガードをしっかりして確実にポイントを稼いでいくのだ。

いったん攻撃をくらってしまったら、連続して攻撃をくらわないように特に注意しよう。星やヒヨコが出てしまうと、容赦ない投げ・連続攻撃が待っているぞ。

むやみにとびこむとタイガーアッパーカットのえじきに。

ピヨるとタイガークラッシュでとどめを刺しにくる。

▼▼▼敵の動きを先読みしよう

敵の一連の動きには、必ずパターンがあり、そこにはスキがある。ストIIでもそうだったが、ストIIダッシュではさらに敵の動きを読むことが大切となる。

例えば、リュウの波動拳はたいてい2発連続でくるとか、ケンの竜巻の後には大の昇龍拳をうつとかがそれにあたる。

リュウの波動拳は2回ずつ撃つことが多い。2回目に跳び蹴りだ。

前もってアルゴリズムを知っていれば確実に返せるというものだ。

また、相手のアルゴリズムを知っていれば、じっくりこのパターンがくるまで待つこともできる。慎重に、確実にいこう。

▼▼▼ただ単にとても使える技を使う

それぞれのキャラに、とても強い技はあるもの。これさえやっていれば勝てるというものがいくつかある。

リュウ・ケンは昇龍拳が出せれば、それだけでかなりいける。ブランカは垂直ジャンプしてキックしているだけで相当強い。ガイルはジャンプするのを待ってサマーソルト。ザンギエフは立ちスクリューが出せれば全キャラに対応できる。

四天王にはもっと強力な技が多い。イズナドロップだけでバルログはクリアできるし、ベガはサイコクラッシャーだ

イズナドロップは強い。ガイル・バイソン以外はこれで大丈夫?

けや、のっかりから着地と同時に投げる戦法でほとんど勝ち抜ける。

とりあえず一番使える技だけ使っていればかなりいけるものだ。

▼▼▼新・ダッシュ基本戦法

ストIIでは小技を当てて投げる投げはめがポピュラーだったが、ダッシュはこれができない。そのかわり、跳び蹴りからの足払いが連続して決まりやすくなっている。これは、敵キャラが投げ返そうとしているためらしい。

にっくきベガも跳び蹴りを当てれば、

次は足払いが入る。もう1回いくよ～ん。

E・本田などは、通常の足払いでは入りにくいので、足払いのかわりにしゃがみ大パンチがいいだろう。

また、今回は中足払いであまりジャンプしてこなくなったが、バックジャンプする敵が多くなった。こういう場合は、端に追いつめると逃げ場がなくなり、垂直ジャンプに近くなるので、そこを撃墜する。

ほかに、リーチの長い攻撃はコンピュータが無防備の場合がある。バイソンの立ち大パンチ、バルログのしゃがみ大爪、ベガの立ち大キックなどがいろいろな敵に有効だ。

少し高等のテクニックに、空ジャンプすかし投げがある。いったん端に敵を追いこみ、起き上がるときに空ジャンプをして着地に投げるのだ。春麗、バルログなどでやるとやりやすい。

長い爪でグサグサいこう。

セコい戦法としては、立ち小パンチを連打して相手の動きを封じ、時間切れを狙うといったものがある。バイソンでベガに対してなどが有名だ。

これらは実に使える戦法なので、しっかりおぼえていこう。これ以上のくわしいキャラ別の攻撃法はこの後のページにしっかり載っている。ここを卒業したら、次はキャラ別攻略へ進もう。

起き上がりにジャンプ。なぜか無防備。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

RYU・KEN

キャンセル技を使いこなして気持ちよく勝とう

リュウ・ケン

↓

跳び蹴り足払いでピヨらせろ!
3段攻撃でとどめを刺せ!
能力を100%出し切って敵を圧倒せよ!

跳び蹴り足払いではめる

ダッシュでは基本的に投げはめができなくなったが、かわりに跳び蹴り足払いが入りやすくなった。これは、相手の起き上がりに跳び蹴り(跳びパンチでもよい)をガードさせ、着地後中または大足払いを出すと必ず決まるというものだ。ここで、跳び蹴りから足払いへは連続技(ガード→ガード、くらい→くらいのように投げや技を出すスキを与えずに続く技)でつなぐように、跳び蹴りは着地寸前まで引きつけて出すこと。連続技にならないと、こちらが投げに行ってなくても投げられてしまう。

このパターンは、転び→転びで続けて使えるのではまりやすい。最も簡単なのは大跳び蹴り→大足払いで転ばせる方法。これでも十分。

レバー操作に自信があれば、大足払いのかわりに中足払い昇龍拳で転ばせてみよう。これは破壊力バツグンだ。転びはしないか、中足払い大波動拳なら出しやすく、大足払いよりずっとピヨらせやすい。

これらの連続技は間合いが遠いと入らないから、跳び蹴りは小や中で、十分に引きつけて当てる必要がある。

ここに紹介したいずれのパターンも、起き上がりに必殺技で返される可能性の高い敵(リュウ・ケン・サガットなど)には使わないほうが無難だ。また、端では転ぶタイミングがずれるため、はまりにくくなる。

起き上がりに跳び蹴りをガードさせ…、

ガードが解ける前に中か大の足払いを出すと、必ず決まる。

小跳び蹴りを引きつけて当ててから、中足払いを入れ(この時点で昇龍拳が入力されている)…、

昇龍拳を連続で決める。破壊力絶大。

3段攻撃を使いこなす

跳び蹴り足払い攻撃が決まるようになったので、ダッシュではストIIより相手をピヨらせる機会が多くなるだろう。そこで使いたいのが3段攻撃。今回はケンならば、すべてのキャラに対してジャンプ大パンチ→アッパー昇龍拳が入る。リュウなら大パンチ→フック(中パンチ)小昇龍拳や、大パンチ→フック大竜巻をキャラによって使い分け、一気に勝負を決めよう。詳しくは142ページを参照してほしい。

また、波動拳やサマーソルトのスキに、いきなり3段攻撃をぶち込むのも強力だ。この場合は間合いが離れていることが多く、最強の3段は入りにくい。

多少距離があっても入りやすいのは、リュウなら大パンチ→アッパー大波動拳。さらに遠いときは、大パンチ→小足払い大竜巻が有効。これはピヨリにくいが、小足払いが届けば竜巻も入る。

ケンは大パンチ→フック小昇龍拳が、ジャブやアッパー小昇龍拳より届きやすい。

ケンならジャンプ大パンチからフック昇龍拳が有効。

離れていても届きやすく、必ずピヨる。

VSリュウ 2発目の波動拳を先読みして跳び込む

コンピュータのリュウは、波動拳を2発1セットで撃ってくる。2発ごとに撃ち休んだりフェイントをかけたりするため、この区切れ目に跳び込むと、まず返されてしまう。そこで、1発目の波動拳をジャンプでよけ、2発目を先読みして跳び込み、大跳び蹴り→大足払いを決めればいい。2発目の波動拳を撃つ前に反応してしまい、返し技をくらうから注意すること。

1発目の波動拳をジャンプでよける方法は2種類ある。

1つは波動拳に反応できる程度に近くで待ち、垂直ジャンプでよけるパターン。

もう1つは間合いを開けていちばん後ろから、斜めジャンプで近寄りつつ跳び越えるパターン。このパターンは、着地後すぐにもう1度斜めジャンプすると、ちょうどよく

できるだけ近くで待ち、1発目の波動拳を垂直ジャンプでよけるパターン。

一番後ろから斜めジャンプで跳び越えつつ跳び込むパターン。

リュウが2発目の波動拳を撃ってくれる。こちらのパターンがおすすめだ。

自信があれば、跳び込みからいきなり3段でピヨらせよう。決まったら必殺の3段をもう1回入れてほぼ終わり。気持ちのいいパターンだ。

VS E・本田 波動足払いにはめる

間合いを開けて波動拳を撃ち、跳び越えてきたら大足払いで転ばせるパターン（波動足払い）で楽勝。

中足払いで本田をバックジャンプさせて端に追い詰め、中足払いの直後に昇龍拳を打ってジャンプ中の本田に当てるパターンもある。

間合いを開けて波動拳を撃ち…

跳び込んできたら大足払いで転ばせる。いろいろなキャラに有効な基本パターンだ。

お笑いとしては、立ち中パンチだけ連打して本田のチョップに当てる方法がある。立ちジャブ連打でも一応は可能だ。

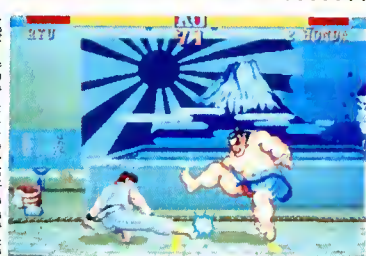
VS ブランカ ストIIと同じ攻略法で

アルゴリズムはストIIとほとんど変わっていない。前の攻略法がそのまま通用する。

スタート直後のモードでは、歩いてきたところに引きつけて波動拳。2~3発当たればピヨるから3段を決めよう。

ジャンプモードでは、跳んできたところを昇龍拳で落としたり、下をくぐって投げたり、波動足払い、波動登り蹴りで間合いを開けて闘ったりしてもいい。

ボーナスステージ1（車）

アッパー小昇龍拳＋登り蹴りで左を壊しつつ上へ乗る。右に行ったらしゃがみアッパー＋小昇龍拳を連発する。これでリュウは18秒、ケンなら19秒はかたい。右側はねりちゃぎ（立ち大キック）だけで壊しても18秒残る。

VS ガイル 昇龍拳でサマーソルトを誘発する

近寄ってきたら、写真のような遠めの間合いで小昇龍拳を出す。すると、昇龍拳に反応して大サマーソルトを打つので、着地の瞬間にリュウはアッパー小昇龍拳（計2発）、ケンならアッパー大昇龍拳（計3発）を当てる。ダッシュではサマーソルトの着地にスキができたため、タイミングをあわせれば投げられることはない。当てたら起き上がりに再び昇龍拳でサマーソルトを誘おう。

アッパー昇龍拳に自信がなければ、単に昇龍拳や投げで転ばせてもいい。

また、サマーソルトを空振りした直後に跳び込み、いきなり3段を決めてピヨらせることもできるが、タイミングが難しい。決まれば見ばえのするパターンだ。

ガイルが近寄ってきたら、大足払い波動拳で間合いを開ける。タイム50以下か体力が半分以下のときは投げにきている可能性が高い。

大足払いが届かないくらいの間合いで立ちジャブを出すと、ガイルは跳び込むか大足払いを出すことが多い。これらに昇龍拳を合わせて転ばせることもできるが、あまり実用的とはいえない。ちなみに、大足払いのスキに投げも入る。

このくらいの位置で小昇龍拳を打つと、反応してサマーソルトを空振りする。

VS ケン 昇龍拳のスキに注意

ほぼストIIと同じ。跳び蹴り、竜巻は昇龍拳で返す。バックジャンプ後の波動拳は狙い目。2発目を先読みして3段を決めよう。

大昇龍拳の空振りにはアッパー昇龍拳や投げを決められるか、ストIIに比べてかなり着地のスキが小さいので、よくタイミングを合わせること。

また、近くで立ちジャブ連打すると、ケンは跳び込んでくるか大昇龍拳を打つ。好きに料理してあげよう。近過ぎると大昇龍拳に当たるから注意。このパターンはリュウに対してもほぼ同様に使える。

ジャブ連打で跳び込みか大昇龍拳を誘う。

VS 春麗 昇龍拳で決まり

跳び込んできたら昇龍拳で決まり。下をくぐって投げてもいいが、たまに投げ返されることがある。

転ばせたら跳び蹴り足払いにはめる。

つかつかと歩いて近寄られたら、投げにきている可能性がある。この場合は早めに大足払い波動拳で追い払おう。

ボーナスステージ2（タル）

ねりちゃぎが確実。1回で壊れなくても、2発目が当たるようなタイミングで出すこと。可能なものは1000点昇龍拳で壊せば点稼ぎになる。

VS ザンギエフ スクリューに注意して闘う

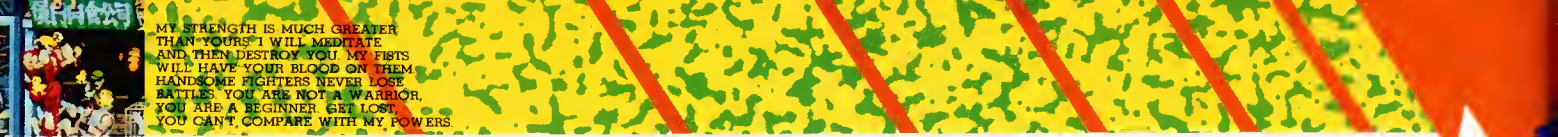
スタート直後のモードでは、歩いてきたらジャンプされないように、引きつけて波動拳で攻める。ピヨったら3段。

転ばせたら、跳び蹴り大足払いや跳び蹴り中足払い昇龍拳を繰り返して攻めてもいい。起き上がりに当てる技の引きつけが足りないと、スクリューをくらうから気をつけよう。

ザンギエフは残り体力が減ってくると性格が変わる。跳び込んだり、いきなりスクリューをかけてきたりするので、間合いを開けて波動足払いではめるのが確実だ。

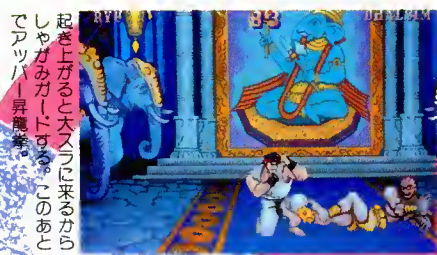
このモードで近寄られたら波動拳を撃つのは危険だ。この場合は垂直ジャンプ大キック→大足払いで追い払う。垂直ジャンプ大キックはダッシュでパワーアップしたため、タイミングを合わせれば、ザンギエフの跳び蹴りや足払いはまずくらわない。最初からこれだけでも勝てるだろう。

垂直ジャンプ大キックは強い。タイミングを合わせれば、ザンギの技はほとんど返せる。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR, YOU ARE A BEGINNER. GET LOST, YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

VSダルシム 波動拳で転ばせて跳び蹴り足払い

間合いが遠いときは波動拳で攻める。空中で当たって倒れたら跳び蹴り足払い。ダルシムには中足払い波動拳が離れていても入りやすい。

近寄られたらやたらに手を出さず、反撃の好機を待つ。ドリル頭突きをガードした直後は投げがまず決まる。1回投げたら、リュウは中竜巻、ケンなら大竜巻を、ダルシムが起き上がった直後に着地するように、投げたその場から

投げたその場から、リュウなら中竜巻。

起き上がると大スラに来るからしゃがみガードする。このあとでアッパー昇龍拳。

出す。するとダルシムは大スライディングにくるから、アッパー昇龍拳でピヨらせるか、再び投げて繰り返すというパターンもある。

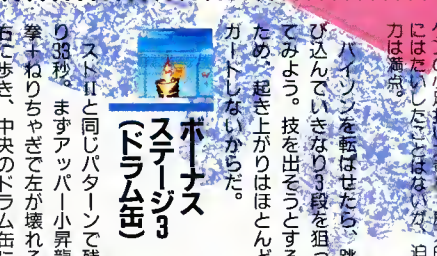
VSM・バイソン キャンセル技の練習ステージ!?

中足払いを連打していると、ダッシュアッパーを打とうとして自分から当たりにくる。これだけでも勝てる。

芸がないと思ったら、ダッシュアッパーの空振りに中足払い昇龍拳で攻めてもいい。リュウなら中足払い大竜巻、中足払い大波動拳も有効だ。ケンで小足払い大竜巻を打つと、竜巻が4発、計5発当たる。これはなかなかすさまじい。

ケンの小足払い大竜巻。威力的にはたいしたことはないが、迫力は満点。

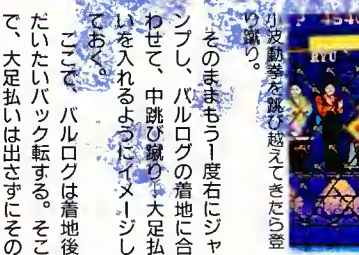
バイソンを転ばせたら、跳び込んでいきなり3段を狙ってみよう。技を出そうとするため、起き上がりはほとんどガードしないからだ。

ボーナスステージ3（ドラム缶）

ストIIと同じパターンで残り33秒。まずアッパー小昇龍拳＋ねりちゃぎで左が壊れる。右に歩き、中央のドラム缶に密着して、ねりちゃぎ＋立ちアッパー。最後に、前進してねりちゃぎで2つ壊れて終わり。

VSバルログ バック転のスキに投げる

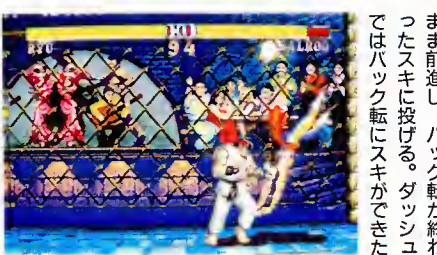
スタートと同時に小波動拳を撃つ。すると、バルログはこれを跳び越えてくるので、登り蹴りで迎え撃つ。

小波動拳を跳び越えてきたら登り蹴り。

そのままもう1度右にジャンプし、バルログの着地に合わせて、中跳び蹴り→大足払いを入れるようにイメージしておく。

ここで、バルログは着地後、だいたいバック転する。そこで、大足払いは出さずにそのまま前進し、バック転が終わったスキに投げる。ダッシュではバック転にスキができたため、簡単に投げられる。タイミングが微妙だが、前進するかわりにジャンプし、スキに合わせて3段も入る。

バック転したらそのまま歩いて投げる。

投げたら起き上がりに再び跳び込んで繰り返し。

パターンが崩れたらじっと三角跳びを待ち、昇龍拳や大足払いで転ばせて跳び込もう。

VSサガット 間合いを開けて下タイガーを先読み

スタート直後のモードでは、しゃがんで待ち、目の前でハイキックを空振りしたら大足払い、中足払い波動拳などを決める。

コンピュータのサガットには投げがないため、転ばせたら投げはめができる。起き上がりに密着して立ち小キックを当ててから投げてしまおう。

モードが変わって下タイガーを撃ち始めたら、できるだけ間合いを開けて待ち、跳び蹴りを狙う。

跳び込むタイミングは、上タイガーをしゃがんでよけた直後。次の下タイガーを先読みして跳び蹴りを当てる。どんなに離れた位置から跳んでも、タイガーで伸ばした手の先に跳び蹴りが当たる。逆に

立ち小キックから投げ。これ以外はまず失敗する。

先読みして跳び込めば、どんなに遠くても跳び蹴りが当たる。

近くから3段を狙うようなタイミングで跳ぶと、アッパーカットにやられることが多い。

タイガーショットの撃ち方として、サガットがバックジャンプした直後は、大または小の下タイガー3連発が多いことは特に覚えておこう。

ほかの戦法としては、いちばん端に下がってサガットを待ち、写真のような間合いに近寄られたところでバックジャンプ、直後に大キックを出す。すると、サガットが反応してアッパーカットを打ち、勝手に逃げ蹴りに当たるというのもある。中キック、大・中・小パンチでも可能だ。

VSベガ 跳び蹴り足払いで一気に攻め切る

転ばせれば跳び蹴り足払いにはまる。波動昇龍拳で転ばせたいところだが、ヘッドプレスをくらうことがあるから、パーフェクトを狙うのなら避けたほうがいい。

近寄られたら投げが怖いので、大足払い波動拳で離す。

転ばせてからの攻めには、めくりで跳び込むのも有効だ。めくりなら中足払い昇龍拳、中足払い波動拳も必ず当たる。ケンなら中足払い大竜巻から着地昇龍拳で豪快にピヨらせられる。

端に行くと跳び蹴り足払いにはまりにくくなるから、鳥カゴにして波動昇龍拳で攻めてもいいだろう。

めくりから中足払い大竜巻。このあと着地昇龍拳でピヨる。

E・HONDA

とくと見よ! 磨きのかかったスーパー頭突き

E・本田

みんなちゃんこを食え!!
そしてもっと強くなるのだ。
かくして彼は世界へと旅立った……

RIK君

跳んで来たら頭突き これ本田の常識

エドモンド本田の基本ともいうべき攻撃法は、敵が跳んで来たら小（スーパー）頭突き、である。これだけをやっていても勝ててしまう場合があるくらいだから、いかに重要かわかってもらえるだろう。

ほかにも、頭突きと同じくらい重要な技がある。それは一度相手を倒した後、跳び込んで1回ガード大勢をとらせ、続けて足払いなどの技を出し、相手を転ばせてしまう技。

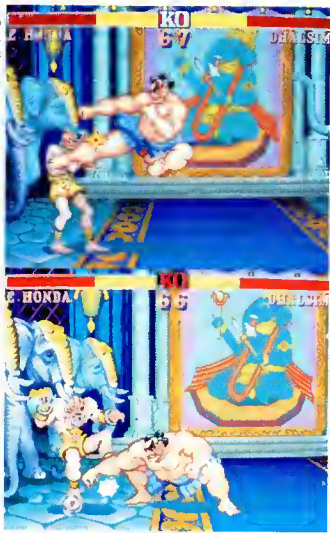
まず敵が起きる時にジャンプ攻撃をガードさせ——

次に足払いで転ばせる。相手は絶対喰らう。

これはコンピュータが、ジャンプ攻撃をガードした後、下ガードを入れないことを利用した技だ。ほとんどの敵にはこの技が入る。

ひとつ注意する点は、頭突きで返す際に出す頭突きは引き付けて出すことが大切だ。

VSリュウ 端に追いつめろ

始まったらます、リュウを追うようにして右端まで行く。端に行ったらリュウが波動拳を撃つのを待つ。波動拳を撃ったら、1発目はとりあえずガードし、2発目を跳んで大キックを当てる。これが1ターン。これを繰り返せば勝てる。

しかし、もっといい方法もある。前述の攻撃で大キックを当てた後、しゃがみ小キックを出す。リュウがジャンプをしたらしめたもの。大頭突きを当てて転ばせてしまおう。1回転ばせた後リュウが起き上がる時に、再びしゃがみ小キックを出せばリュウは勝手に跳んでくれるので、また頭突き、の繰り返し。くれぐれも頭突きは早めに出すこと。

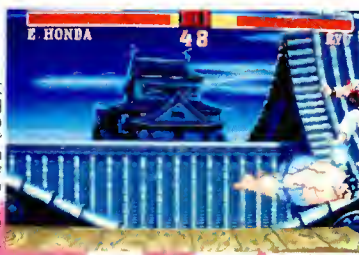
本田の背中がリュウに当たるぐらいがベスト。

VS E・本田 ガンガンいこう

同キャラ対戦。しかし、大の百裂張り手を出して突き進むだけで勝ててしまう。なかなかお茶目な奴である。跳んで来ても少しさがればOK。

VSブランカ じっと我慢

とにかく待つ。ブランカが近づいて来たらしゃがみ小パンチで追い返し、ひたすら待つ。

時間がたつと、ブランカはジャンプ攻撃を中心とした攻撃をして来る。そこで、ブランカが跳んで来た所を、少し前に出て大パンチ。これを繰り返す。確実にいくならこれだ。

少し前に出て大パンチ。頭突きにならないよう注意。

ボーナスステージ〈車〉

大キック2回で左側を壊し、右へ2回ジャンプ。車から降りたら、大の百裂張り手ー25～26秒は残る。

VSガイル 大足払いのみ注意

跳び込めばサマーソルト、近づけば大足払いやソニックブームが来るので、こちらからは攻められない。

そこで、しゃがんで待ち、ガイルが近づいて来たら、少し遠めの間合いでしゃがみ中パンチを出す。するとガイルは反応して大足払いを出して、こちらの攻撃が当たる。

ガイルが跳んで来た場合は、大頭突きを出せば返すことができる。大足払いにさえ注意すれば勝ちだ。

間合いが近すぎると大足払いを喰らう。

VSケン 落ち着けば大丈夫

ケンの跳び蹴り、竜巻旋風脚は、すべて四股蹴りで返せる。波動拳はとりあえずかわして、昇龍拳を待つ。昇龍拳はかわした後、投げを狙ってもいいが、安全にいくなら四股蹴りで。あせらずに、落ち着いていこう。

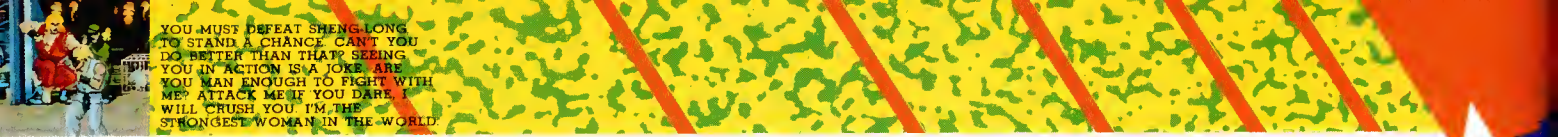
VS春麗 基本に忠実なキャラ

まず跳んで来たら小頭突き。小頭突きは出るのが遅く、たまに攻撃を喰らうので、できれば中頭突きのほうがいい。ただタイミングが少し難しい。転ばせたら、ジャンプキックから足払い（この場合はしゃがみ大パンチ）の基本パターンが使える。

これで再び転ばせた後は間合いが離れてしまうので、春麗の起き上がりに大頭突きで攻撃する。これが当たれば、またジャンプキック～足払いのパターンに持っていける。ガードされてしまったら、また初めからやり直す。

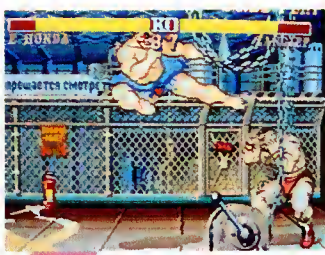
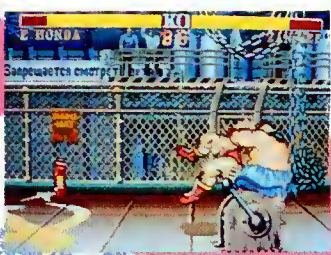
しゃがみ大パンチで転ばせる。

起き上がりにキックをガードさせ——

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE, I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

ボーナスステージ2〈タル〉

立ち大キックで壊す。少し引き付ける感じで出すといい。百裂が動けるので使えそうだが、立ち大キックのほうが絶対確実。

VSザンギエフ パターン化するのだ

こいつもジャンプキック～大足払いのパターンにはまる。まずはスタート後、ジャンプ大キックを早めに出してすかし、着地後すぐ投げる。

大キックを早めに出してすかして――

着地後投げ。連射すると百裂になるので注意。

投げた後は、ジャンプキック～大足払いのパターンだ。たまにザンギエフがピヨピヨになることがあるので注意すること。

VSダルシム 投げはめできるぞ

ダルシムにだけは、他のキャラにはできない投げはめができる。百貫落とし（ジャンプ小キック）からの投げがそれだ。

そのため、いかに投げに持っていくかが問題となる。

安全にいくなら、ダルシムがドリル頭突きを出して来た所をガードして投げるのが無難だろう。ほかには、スライディングをガードして投げにいってもいい。

とにかく、投げてしまえば勝ち。

VSバイソン 手が早い奴

スーパー頭突きは、なるべく使わないこと。バイソンの立ち小パンチで、あっさり返されてしまうからだ。使うのは、バイソンが跳んで来た時だけにしよう。

蹴り、蹴り。連打してればいい。

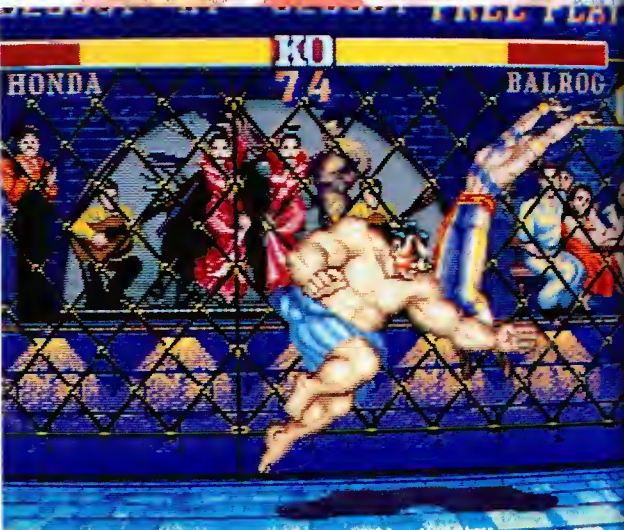
通常は四股蹴りを常に出していればいい。バイソンが勝手に突っ込んで来てくれる。

バイソンが跳んだり、近づいてパンチを出して来るようなら、頭突きで返す。離れたらまた四股蹴りだ。

ボーナスステージ3〈ドラムカン〉

初めに立ち大キック2回で左端を壊す。次に近よって立ち中パンチで真ん中の3つを壊し、残った2つも立ち中パンチ。運がよければ29秒、悪くても25～26秒は出る。

VSバルログ スピード野郎

まず画面左端へいく。そしてバルログが三角跳びをして来るのを待ち、三角跳びを中頭突きで落とす。中頭突きなら、タイミングを合わせれば三角跳びに勝てるのだ（大・小頭突きだと相撃ちかガードされてしまう）。

転ばせた後、小パンチで跳び込む（バルログはバック転する）。

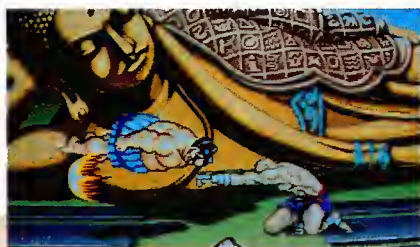
そしてバルログを転ばせたら、起き上がる時にジャンプ小パンチで跳び込む。バルログはバック転するので、少し歩いてバック転の後投げてしまおう。なぜ小パンチで跳び込むかというと、万が一ガードされたとしても、そのまま投げられる（時もある）からだ。

後はこれの繰り返し。逃げられてしまったら、バルセロナアタックを大パンチなどで返すか、ローリングクリスタルフラッシュを頭突きで返して対応する。

VSサガット 奴の誘いに乗るな！

ジャンプモード、上タイガーショットor大キックモード、上下タイガーショットモードの3つが基本。

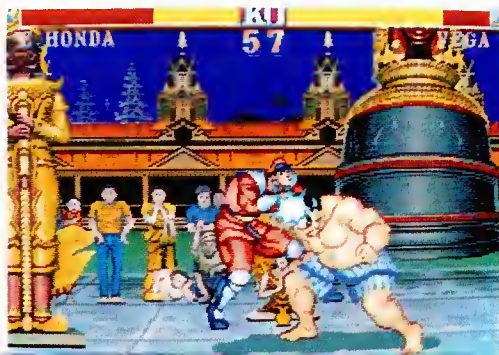
ジャンプモードの時、これはひたすらガードするのが無難。遠かったら立ち大キックで転ばしてもいい。

上タイガーor大キックモードの時は、うかつに跳ぶとアッパーカットを喰らうので、サガットが近づいて大キックを出した時にしゃがみ大パンチで転ばせるのがいいだろう。先読みして跳んでもいいが、くれぐれも慎重に。

下タイガーを見てからでも十分間に合うぞ。

上下タイガーショットモードの時は、下タイガーを撃った時に大頭突きでOK。こうなったら勝ったも同然だ。

VSベガ 1回転ばせれば！

何としても1回転ばすことを考える。転ばせるチャンスとしては――

・ヘッドプレスをガードして投げる。
・近づいてきたところを頭突き（相撃ち覚悟）。
・跳んできたところを中頭突き。

跳んで来たら中頭突き！タイミング激ムズ。

――と、こんなところだ。

1回転ばせれば、VS春麗の時と同じように、ジャンプ大キック～しゃがみ大パンチのパターンが使える。起き上がる時も同じように頭突きを狙う。ガードされたら再び初めから繰り返す。

技がわかりやすく使いやすいキャラ

本田は技が非常にわかりやすく、出しやすい。初心者には使いやすいキャラといえるだろう。頭突きを引きつけて出すタイミングさえわかれば、十分クリアを狙える。

BLANKA

ストIIより強力になって帰ってきた!!

ブランカ

もとから使えた8人の中で今回、最もパワーアップしたキャラのひとり、ブランカ。それ行け強いぞジミーちゃん、君がやらなきゃ誰がやる!?

FRS-N.O

攻めも守りもパワーアップ!!

ダッシュになって、対コンピュータ戦で目につくのが投げはめの防止。だが、ブランカにはもともと投げはなく、それに代わるつかみ技もかみつきがあるが、CPUキャラは驚威の振りほどきができるので、実戦のCPUにはほとんど使用しない。

ブランカには安直な投げなどはいらない。持ち前の攻撃力と素早いジャンプ、長いリーチを生かした闘い方をしよう。

VSリュウ 波動拳の硬直を狙え!!

いくらダッシュで波動拳の硬直時間が短くなったとはいえ、波動拳を出す構えのモーション中に跳びこまれれば、リュウだって返す術はない。

というわけで、波動拳連発時に、だいたいリュウは2発1セットとして攻撃してくるから、2発目の前に跳ぼう。2発1セットの間に、ときどき立ち小キックなどのフェイントがあるので、ここで跳ばないように。跳びこみの技は、大パンチか大キック。それぞれ、手足の先を当てるような間合いで跳ばないと、くらい投げをされる可能性がある。

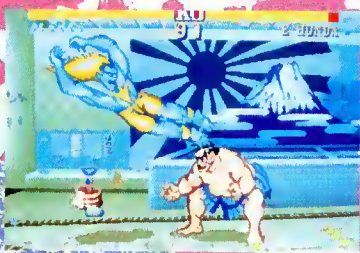
波動拳のスキをついて跳びこむ。

リュウが斜めジャンプをしてきたら、スカートめくり(立ち大パンチ)で返せる。

あまりに頭上すぎるときは溜まっていればローリング、または素直にガードしよう。

VS E・本田 異常な攻撃力に注意!!

本田の恐ろしいところは、その破壊力の強さにある。特にCPUキャラは、マイキャラよりも攻撃力が高く設定されているので、なおさらのことだ。

基本的に垂直のジャンプ大キックだけでOK。百裂張り手も、ブランカのキックの先なら返すことができる。

サバイバルキックで、歩いてくる本田をことごとく蹴り返す。

本田が跳びこんできたらローリングで返せる。ただし、本田の足の先しかブランカに当たらないような遠いときは、逆にローリングが蹴り落とされてしまう。

スーパー頭突きは大の電撃で感電させてあげよう。

VSブランカ 同キャラ戦、少しやりにくいぞ…

ブランカに限ったことではないが、同キャラ戦は結構やりにくい。

CPUブランカが歩きモード(主に試合前半)のときはしゃがみ大キックをガードさせて追い払う。攻めるなら、リュウ・ケンの波動拳パターンみたいにギリギリまで引きつけて大ローリング。

跳びモードのときは、ひたすら溜めてローリングで撃墜する。溜めてなかったら早めに立ち大パンチを出せば、空中にいるCPUブランカにうまく引っかけることができる。

ローリングを対空兵器として使

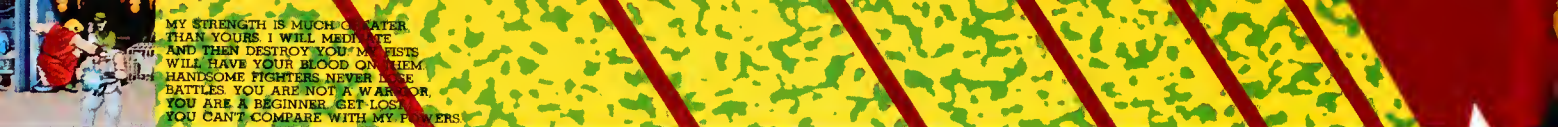
CPUのローリングは事前に察知できたら電撃で返そう。

ボーナスステージ1(車)

左側は3回立ち中パンチ、そのあと右へ斜めジャンプして登りの大パンチを屋根に当てて右側へ降りる。右側はもちろん、大の電撃だ。

VSガイル 跳びモードを待て!!

VSブランカ同様、初めの歩きモードはしゃがみ大足払いをガードさせて追い払う。

ガイルが跳びモードに入ったら、ローリングで返す。

いきなり投げを防止する。

また、一度ダウンさせたら少し早めに跳びこんで、ガイルの起き上がりに大パンチをガードさせるタイミングで当て、すぐにしゃがみ足払い。

他キャラより若干ジャンプのタイミングが難しいが、ジャンプ大パンチをガードさせれば、つぎのしゃがみ大足払いもほぼ確実に入る。

VSケン 基本は"待ち"

対戦と違い、下手にこちらが手足を出そうもんなら、昇龍拳を合わせてくる。

ここは攻めたいところを我慢して待ちに回ろう。

ケンはバックジャンプすると波動拳を撃つクセがある。これで波動拳を先読みして跳びこんでみよう。

跳び蹴りにきたら、立ち大パンチ、立ち大キック、ローリングなどで返せる。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR, YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

VS春麗 スカートめくりが効果絶大!!

春麗は、ストIIのころと比べて動きのアルゴリズムに大して変化がない。したがってピョンピョン跳んでくるので、こういうキャラには、立ち大パンチが効果的。

ただし、春麗との間合いは、立ち大パンチしたときに、ブランカのヒジから先で当てる。これより体の手前へくると、のっかりのときにブランカもくらってしまうからだ。

立ち大パンチのかわりにローリングでも一応大丈夫。

春麗の落下を待ち受けて、立ち大パンチ。

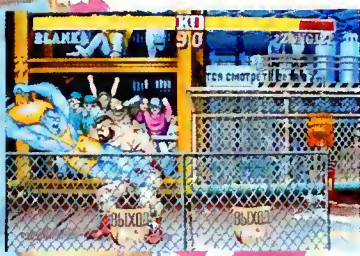
ボーナスステージ2(タル)

画面中央で大の電撃。当てるときはブランカの背中で(つまり、常にタルと逆を向くように)当てる。

背中側で当てるようにする。

こうすると、はじかれたときに向き直せばもう一度当てることができるからだ。

VSザンギエフ くらいスクリューがライバル

とりあえず、垂直ジャンプの大キックが効く。だが、ストIIのときほど楽勝パターンではない。今回、ザンギエフはくらいスクリューをしてくることがあるからだ。

このくらいで当てればまず大丈夫。

くらいスクリューされないための条件はふたつ。ひとつは、なるべく遠間からキックを当てること、もうひとつは低めの打点で当てること。言葉では簡単だが、このふたつを常に満たすのは意外に難しい。いつもレバーを上に入れておくのではなく、1回1回ちゃんとタイミングを見てからジャンプしたほうがいいだろう。

VSダルシム 上から押さえこめ!!

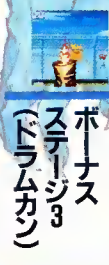
ダルシムに対しては常に制空権を握っておきたい。

上から押さえるようにしてジャンプ大パンチ、ガードされたらすぐしゃがみの大足払い、もしガードされなかったら3段攻撃を狙ってみる。

また、単なる遊び技として1回かみついたらタルを跳び越える。するとスライディングするので(またはヨガフレイム)、後ろからかみつき、また跳んで…の繰り返しというのもある。

VSバイソン「ビビビ…」

ふつうにやるには、やはりジャンプからの攻撃に尽きる。ただし、もっといい方法があるので、今回はこちらを紹介しよう…といってもただ大の電撃をしているだけ。とりあえず、小や中でもいいようだ。バイソンはいろいろ攻撃を試みるが、あえなく感電してしまう。

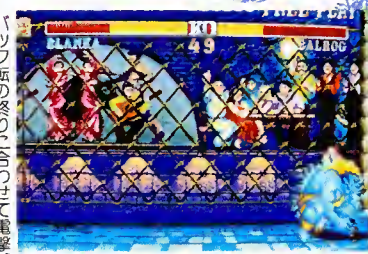
ひたすらパンチボタンを連打!!

ボーナスステージ3(ドラムカン)

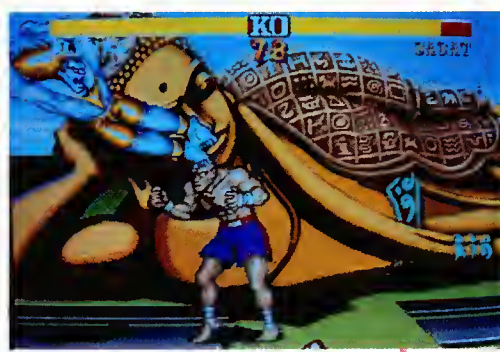
まずは立ち中パンチで下を壊す。崩れたら、1回後退して、登り蹴りやブッシュバスターなどを駆使して壊そう。

VSバルログ 早く画面の端へ追いこんでくるくる回せ

ストIIパターンとほぼ同じで大丈夫。ただし、ジャンプ攻撃するとバック転をしてしまう。[illegible]り終わるところをしゃがみの大足払いで転ばせる(または電撃で感電させる)。

バック転の終わりに合わせて電撃。

バルセロナは、バルログより少し早めに跳んで高い位置でブッシュバスター。

VSサガット タイガーショットのスキを突け

サガットに対しても、タイガー(含グランド)ショットの硬直に跳び込む。技は足技がメインで、大キック、鉄ちゃんキックなど。跳んできたら、遠い場合はガード、近ければローリング。

タイガーアッパーカットをサバイバルキックで落とす。

画面端で待ち、サガットが歩いてきたらバックジャンプ。タイガーアッパーカットを誘って、サバイバルキックで落とす。リュウ・ケンパターンもできる。

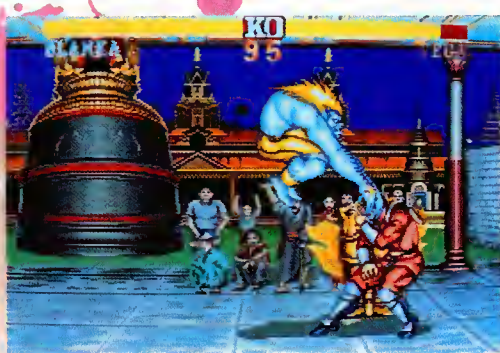
VSベガ 一度ダウンさせれば…

歩いてきたらしゃがみ大キックをガードさせて投げを防ぐ。跳び蹴りは全部ローリングアタックで撃墜しよう。

一度ダウンさせたら、起き上がりにガードさせるように斜めジャンプ大パンチ。着地したら、しゃがみ大キック。

画面端でなければこれだけで勝てる。ただし、ジャンプ大パンチがヒットすると、次のしゃがみ大キックはまずガードされてしまう。

ほかには、ずっとローリングだけしているというギャンブルパターンもある。

着地したらすぐに、しゃがみ大足払い。

一度倒したら、起き上がりにジャンプ大パンチをガードさせる。

攻めはジャンプ大パンチ、守りはローリングアタックで!!

今回は、攻めと待ちを織りまぜて闘う必要があるが、ストIIほど攻めこめない分、技・ひとつひとつがパワーアップしたので、ダッシュではブランカは1コインクリアしやすいキャラのひとりだ。

GUILE

中足払い→サマーソルトだけではもう勝てないゾ!!

ガイル

ストIIで、最も1コインクリアへの道が近かったガイル少佐。パターンは変わっても基本は一緒だ

FRS-N.O

それでもガイルは強かった

ストIIでは中足払いで相手を跳ばせて、サマーソルトで撃墜するというパターンで一通りクリアできた。

ダッシュでは中足払いに引っかかって跳んでくるキャラは少なくなったし、投げはめも効かない。しかし、しょせんはコンピュータ、その正確さゆえの弱点というのが必ずあるものだ。そこをうまく突いてやれば、勝ちは自動的に転がってくるだろう。まず攻略法は大きく分けて3つ。

①中足払い→サマーソルト
②しゃがみジャブ連打→サマーソルト
③その他

①だが、これは本田とバイソンくらいにしか使えない。

②は今回、最も多用する方法だ。くわしく説明しよう。

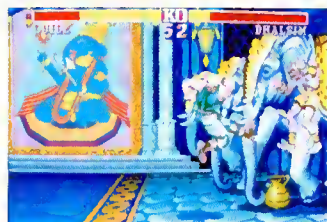
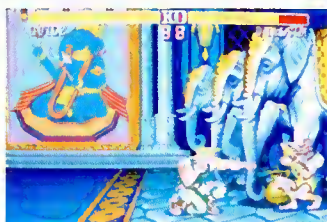
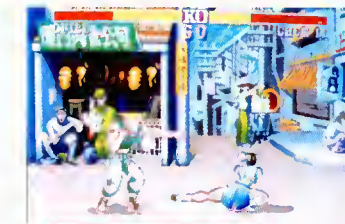
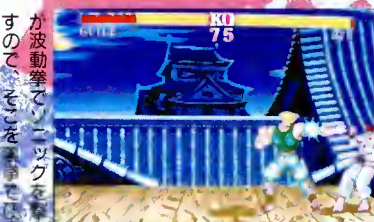
イヤなキャラはジャブ→サマーソルトで突破!!

とりあえず、相手を画面の端へ追いこもう（キャラによって端以外でもいい場合がある）。そうしたら、相手よりも約半キャラずれたところでしゃがみジャブを連打する。

相手はずーっとしゃがみガードし続ける。これをサマーソルトが溜まるまで行う。

ジャブを連打して…、

打ちやめたらすぐサマーソルト。

サマーソルトが溜まったらジャブ連打を止めて、すぐサマーソルトだ。このとき、相手のことを考えずにすぐサマーソルトを出すのがコツ。相手はしゃがみジャブが終わった瞬間の反撃を狙っているため、あっさりとサマーが決まるわけだ。しゃがみジャブはなるべく超連打したほうがいい。コンピュータはしゃがみジャブの合間に動くからだ。

楽にパーフェクトを取るには…

③その他に属するのがこれで、タイムオーバー待ちのパターンだ。

こうしてタイムオーバー待ち。

まず、適当に相手にダメージを与えたら、半キャラ下がって立ちジャブ連打。相手は何を思ったか足技を連打し続けてくる。このままタイムオーバーを待つ。ジャブはそんなに超連打する必要はないが、対ダルシム、バイソン、バルログには効かない。

VSリュウ 波動拳連射のスキをつけ!

スタート直後はリュウは必ず後退する。このとき、画面端にリュウがつきそうになったら小ソニックブームを撃って追いかける。するとリュウが波動拳でソニックを撃ち消すので、そこを裏拳で[illegible]のリュウに当てる。再度、リュウが波動拳を撃ったら、ジャンプ中キックで跳び込んでしゃがみジャブ→サマーソルトの体勢にもちこもう。

ソニックを波動拳で消されたらすぐ裏拳。

この通りにいかなかったら、とにかく波動拳のスキを見てキックで跳び込もう。

VS E・本田 ストIIパターンも通じるぞ!!

中足払いからのサマーソルトが使える。他は小ソニックを追いかけて跳んできたところを立ち中キック、落下をしゃがみ小キック→しゃがみ中キック（ガードされてもいい）から再び小ソニック…でパターンになる。

対空兵器スラストキックで撃墜する。

VSブランカ 跳んでくれればカモ

しゃがみジャブからのサマーソルトが効く。ただし、他のキャラよりサマーソルトを少し遅めに出そう（大サマー）。

その他は、ブランカが歩いてくるのを引きつけてソニックブーム、これを繰りかえせばピヨらせることができる。

ボーナスステージ（車）

ストIIと一緒でよい。立ち大キックで左側のドアを壊して右へ移動、屋根も左と同様大キックで壊してしゃがみの回転足払い（大キック）。

点数を狙うなら、大足払い→ソニックパターンのほうがいい。

VSガイル 攻めたほうの負けなのか⁉

とりあえず溜め知らずのサギガイルが相手なので、うかつに跳び込めない。画面端で待ち、ソニックを撃ってきたらソニックで撃ち消すか、バックジャンプ（画面端だから垂直になってソニックもサマーソルトも溜められる）でよけて試合中盤の「勝手に跳び込んでくるモード」まで待ち、しゃがみアッパーか、溜まっていればサマーソルトで返す。

試合序盤のジャブ×2→しゃがみアッパーは、ジャブ2回目の後に小サマーソルトを

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST, YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

入れて転ばせよう。

しゃがみアッパーを小サマーソルトで転ばせる。

VSケン
跳びモードをサマーソルトで撃墜!!

こちらから動くのはあまり得策ではない。動きのパターンはストIIと同じ。中盤の跳び蹴りモードのときにサマーソルトを続けて入れよう。後半は竜巻旋風脚の連続からの昇龍拳に気をつければ特に難しいところはない。溜めに集中しすぎて、ケンが歩いてきてのいきなり投げと、めくり蹴りからの地獄車には要注意!!

VS春麗
ストIIと同じ戦法でOK!!

ソニックブームを追って歩き春麗が跳んできたらくぐって投げ。倒れたところを中蹴りで跳び込んで、ガードしたら回転足払いで転ばす、というのも楽に勝つ方法のひとつ。端へ行ったら、しゃがみジャブ→サマーソルトのパターンでもいいだろう。

ソニックを跳ばれたらくぐり投げ。

ボーナスステージ2（タル）

立ち大キック（トラースキックorラウンドハウスキック）が一番いいようだ。ただ、レバーを入れたままだとリバースピンキックになって次のタルに押されぎみになるのが唯一の欠点。

VSザンギエフ
吸いこみに気をつけろ!!

スクリューの吸いこみがすさまじくなった。パターン的には垂直ジャンプからの大パンチか大キックで攻めればいいのだが、ガイルが着地するところを食らいスクリューされることもある。画面端でのしゃがみジャブ→サマーソルトもある程度決まるが、ガードされるとスクリューが待っている。垂直攻撃は少し遠めの間合いからのほうが反撃されにくい。

VSダルシム
基本は待ちガイル

始まった瞬間に小サマーを出すと、ダルシムが手足を出したとき当たってくれる（違うモードのときはダメ）。基本的に待ちになってしまう。一番怖いのは通称「すぐドリ」といわれる低空からのドリルアタック。1回くると連続でくることが多い。スキをついてジャンプ攻撃で端まで押しまくって、しゃがみジャブからサマーのパターンもいいだろう。あと、スライディングはしゃがみジャブで止めることができないので、2回ガードして、大スラのときにガードして投げてしまえばいいだろう。

大体、続けてくる。

ボクサーに拳で勝つとは…。

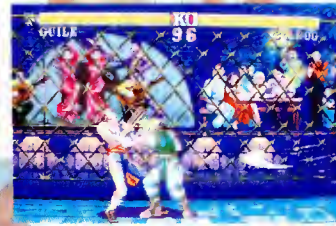
VSバイソン
息抜き面、これは簡単だ

ストIIの中足払い→サマーソルトも、立ちジャブ連打のみで勝つのも可能。ときにはしゃがみ中キックだけで倒せてしまうことも…。

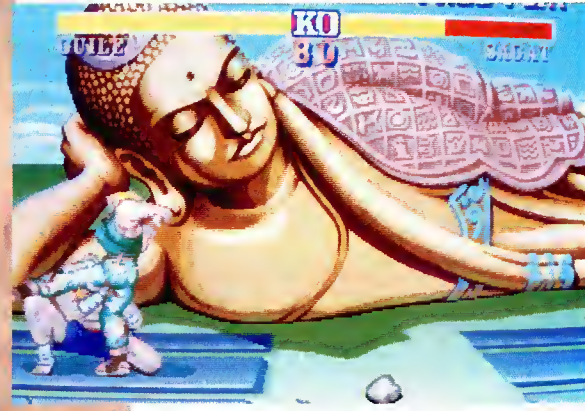
ボーナスステージ3（ドラムカン）

しゃがみの中パンチを3回入れてサマー×2、残りはしゃがみ回転足払いなどで壊す。

VSバルログ
ひたすらくぐり投げで!!

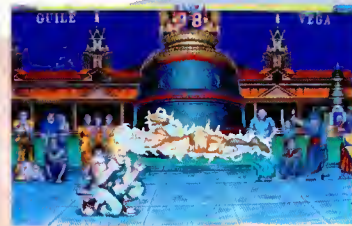
始まったら、小ソニックを撃って歩くと、バルログがガイルを跳び越そうとするので、それをくぐり投げ。これの繰り返しであっさりパーフェクト。

投げが遅れるとスライディングされてしまう。

VSサガット
ムエタイキックからの投げではめろ!!

最初はサガットが跳び込んでくることが多い。これはもちろんサマーソルトで。1回倒したらムエタイキック（立ち小キック）からの投げ。サガットだけには投げはめできる。余談だが、ソニックをグランドタイガーで消されたらニーバズーカか、しゃがみ大キックを入れることができる。

ここから投げ。

VSベガ
接近したらすぐジャブサマー

しゃがんでジャブを連打しつつ、止めると同時にすぐサマーソルト。すると、サイコしようとしたベガにザックリ決まる。

他のパターンはしゃがんでベガにガードさせるように中足払い。するとヘッドプレスがくるので、着地を投げる。

サイコクラッシャーをサマーソルトで返す。

攻めるときはソニック、守りはサマーを狙え

ストIIのときよりも攻め方にレパートリーが少ないが、その分、対戦の要領でプレイするといいようだ。攻めるときは遅いソニックを追って歩きながらのバリエーションを、ガイルVSガイルのようにこちらが不利な闘いは待ちをうまく使うのがコツだ。攻めガイルと待ちガイル、両方を使い分けられるかどうかで勝負が決まるといえる。

CHUN-LI

危なくなったらすぐ張り手!

春麗

攻撃力が大幅にパワーアップしたコンピュータに対抗するにはやはり持ち前のスピードを生かした戦法しかない。ヒットアンドアウェイで勝ち抜こう

FRS-N.O

投げはめから疑惑投げへ

ストIIからダッシュになっての変更はいくつかあるが、対CPU戦で目立つのが、小技を当ててからの投げ（投げはめ）がほとんどできなくなったのと、CPUキャラの大幅なパワーアップ（CPU春麗のビンタ連打は体力を3分の1かひどいときには半分近くまで減らされることもある）が挙げられる。

一見して不利づくめの春麗だが、なんとか小技を当てずに投げられないものかと考えていたところ（小技を当ててしまうとCPUはプレイヤーは次に投げを狙うと判断して投げ返してくる）、ジャンプ小キックで相手の背後に着地するように跳んで、相手が振り向くまでに投げてしまおうという「ジャンプキック着地投げ」パターンが発見された。

だが、この技は妙な疑惑がかけられた。普通のキャラで跳び蹴り後の投げなどは着地したグラフィックの後で投げに入るのだが、春麗はジャンプキックのグラフィックが消える次の瞬間、いきなり投げてしまっているのだ。着地のグラフィックは一体どこへ!?

そんなことはどうでもいいや。この疑惑投げのおかげで春麗が大幅に強くなったんだから。

跳びこむときはこの間合いから。

相手の背後に着地するように小跳び蹴りで。

跳び蹴りのグラフィックが消えると同時に投げが入る。

女帝のビンタの嵐に恐れおののく男たち

これはCPU攻略ガイルのところでも述べたが、春麗のビンタ（立ち小パンチ）が連打できることを生かして、1ダメージ与えたら相手に近づいてビンタ連打で足技を空振りさせ続け、タイムオーバーを待つというもの。残りタイムが少なくてこちらの体力が多い場合に効果的だ。

ビンタを続けると相手も技を空振りし続ける。

VSリュウ 波動拳を撃たせるな!!

スタートしたらリュウは必ず後退するので、追いかけつつ、接近したら立ちの小パンチ、小キック、中キックのどれかひとつを出す（これらの技であれば何でもよい。好きな技でやろう）。リュウが大足払いをしたら、足が通り過ぎたのを確認して歩いて投げにいこう。技を出したときに、リュウが何もしなかったら間合いが遠すぎ、足払いて転んでしまったら近すぎる。

ここで投げに行く。

波動拳を撃たれるとやっかいだ。なるべく早くパターンに持ちこもう。

VSE・本田 威力絶大のごっつぁんチョップに当たるな!!

投げはめは効かないし、ごっつぁんチョップ（立ち大パンチ）、おかまキック（立ち中、大キック）が入ると超痛い。一番簡単な方法は画面端でバックジャンプしつつ、タイミングよく中キックを出す。

この方法ならば、百裂張り手もスーパー頭突きも返せるのだ。

一度ダウンさせたら、ジャンプキック着地投げが有効。

VSブランカ 転ばせるまでの辛抱だ

手堅くいくならジャンプキックを当てて着地百裂キック、バックジャンプで逃げてまたジャンプキック百裂。

後半の跳びモードは、ブランカの下をくぐって投げ。

一度倒したら、ジャンプキック着地投げでパターンになる。電撃は遠めの間合いから元キックで転ばそう。ローリングアタックはビンタ連打で返せる。もし、間合いが遠くて余裕があれば大の百裂キックでもいいだろう。

ボーナスステージ1（車）

左側のドアは大百裂で壊し（スタート前からボタン連

YOU MUST DEFEAT SHENG-LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE, I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

打）、左から右へ降りる落下中に大キックをほどよく連打していれば、振り向いて百裂を出してくれる。逆を向いてしまうようなら、中パンチで壊しつつ、大の百裂にスイッチするといい。

VSガイル
ストIIのパターンが使えるぞ

画面端まで下がって、ガイルが歩いてくるところを元キック。間合いは少し遠めで、春麗の足首のあたりで当てるような感じ。

跳んできても元キックで返す。

跳びモードになっても（試合中盤）元キックかしゃがみ大パンチで返せる。ガイルが歩いてきたところを引きつけてジャンプキック着地投げにもっていくこともできる。

VSケン
足払いを誘え!!

ケンも、対リュウ戦と同じく、近くで張り手をすると足払いをする性質がある。これを使って大足払いが空振りした後に投げればいいのだが、リュウと違い、プレイヤーの動きに関係なく行動するときがあるので、このときに無理にはめようとしないこと。

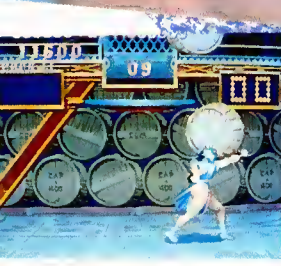
試合後半では速攻でたたみこまないと、竜巻旋風脚モードに入られてしまう。これは着地を投げようとすると待ってましたとばかり、昇龍拳のエジキにされる。竜巻を通常技で落とすか、頭を狙ってジャンプキックなどで返そう。

VS春麗
空ジャンプ→ポイ!!

CPU春麗はストIIとそう大差ない。ピョンピョン跳ぶので下をくぐって投げるのが最もポピュラーなやり方。ただし、タイミングが遅いとしゃがみ中キックか、投げかえされてしまう。ジャンプキック着地投げが最も決めやすい相手だ。画面端でCPU春麗を倒したら、壁に向かって空ジャンプ（なにも技を出さないただのジャンプ）して、いきなり着地投げしてしまう方法もあり、どちらも成功率は高い。

下をくぐって投げる。

ボーナスステージ2（タル）

この辺の位置で割ればはじかれても追える。

ひたすら立ち中パンチ。[illegible]にはじかれても少し歩いて立ち中パンチ。

VSザンギエフ
空振りはスクリューへの片道キップ

近づいてくるところをカカと落とし。

超手がたいのはザンギエフが歩いてきたところをかかと落とし（垂直ジャンプの下降中に大キック）で転ばせる方法。今回は夏塩蹴（垂直ジャンプの上昇中に大キック）は使えない（理由＝スクリューの間合いに入ってからジャンプしなければならないので危険だし、技が空振りするとスクリューが待っている）。

とはいえ、かかと落としもザンギエフのチョップで返されることがある。ほかには、垂直大パンチで攻めると早いが喰らいスクリューされることも……。てっとり早い倒し方はずっとスピニングバードキック。これだけでも勝てる。

VSダルシム
伸びる手足に気をつけろ!!

画面の端へ追いこんでしまえばかなり優利に闘いを進めることができる。基本的に、ジャンプ小キック（パンチ）→立ち中パンチ→しゃがみ中キックで攻めたてる。こうしてガードされてもいいから、画面端へ追いやろう。うまく追いつめたら空ジャンプ→投げを狙う。もし空中に跳ばれたら空中投げを決めてあげよう。ジャンプキック着地投げも一応狙いやすい。

VSM・バイソン
果報はしゃがんで待て

とにかくまともに闘っても勝ち目がない。溜めずに繰り出すダッシュ攻撃は強烈。

幸い、バイソンのダッシュアッパーはしゃがんでいれば当たらなくなったので、しゃがんで待とう。バイソンはダッシュストレートを打つ前に必ず跳んでくる。これは立ち中パンチで落とそう。アッパーを打ってきたら元キックで転ばせ、起き上がりに再び元キックorジャンプキック着地投げ。

こうなるまで待つ。

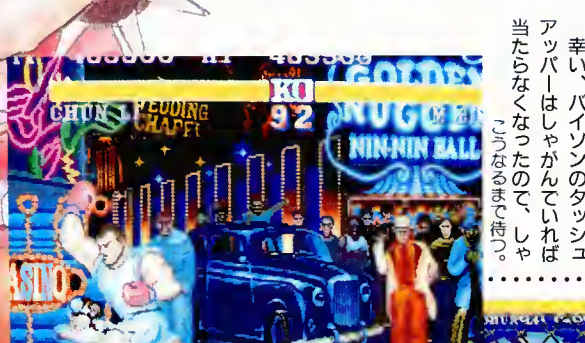
ボーナスステージ3（ドラムカン）

一番左をしゃがみ中パンチで壊して、後は立ち中パンチ。

上から落ちてくるのはちゃんと避けること。

VSバルログ
跳び蹴りでバック転を誘え

バック転を誘い、投げ。

バルログより高いジャンプ（三角跳びなど）で上からジャンプ小キック（パンチ）でペチペチ当てていくだけで勝てる。または、倒れたバルログに跳びこむとバック転するので三回転し終わったところを投げる。バルセロナアタックは逃げ蹴りで返そう。

ガードすれば落下を投げられるが、喰らうとサマーソルトスカイダイバーがくるのでだめ。

VSサガット
なわとび、投げはめOK!!

歩いてきたところを蹴り上げで倒し、サガットの足もとで起き上がりを跳びこす。するとサガットのタイガーアッパーカットを空振りさせられるので、歩いて近より投げる。

LAST STAGE VSベガ

まず、ベガが歩いてくるのを待ち、しゃがみ中足払いの間合いに入ったら空振りさせないように当てる（入ってもガードされてもよい）。これを数回繰り返すとベガがヘッドプレスをしてくるので、ガードして落ちてくるところを投げ。画面端へ行ったら対ダルシムで使った空ジャンプ投げができる。ストIIやスーファミ版の画面端でのバックジャンプ小キックパターンは勝率が悪いからやめておこう。

パターン化が重要

春麗は攻撃力が低い。攻略法はパターンにしてしまおう。

◆ZANGIEF

君は赤きサイクロンになれるか!

ザンギエフ

スクリュー、ダブルラリアットを駆使して勝ち進もう。目が回らないよう注意!

いなりん

新たなスクリューチャンスを見つけよう!

ダッシュになって大きくパワーUPしたザンギエフ。こうなりゃコンピュータなんて余裕だぜ。ガンガン吸い込んで「フンッ、グルグル…ドスン」をくらわせてやろう。

移動速度とジャンプは相変わらず遅いので、常に返し技を狙う待ちザンギでいこう。

コンピュータが歩いてきたり技を空振りしたときには立ちスクリュー、跳び込んできたときは立ち小パンチ（チョップ）・ダブルラリアット・頭突きなどで返してスクリューにもっていく。

画面のはじ以外で一度スクリューをかけても間合いが離れてしまい、大抵のキャラには再びスクリューをかけることか難しい。そうなったら再び相手のスキを狙っていこう。

画面はじでスクリューをかけたときは、はめが使える。主な方法として、立ち小キック→スクリュー・大足払い→スクリュー・ボディプレス→小足払い→スクリューなど、そのほかにもいろいろある。

コンピュータは投げ返しや起き上がりの必殺技で返してくるので、少し間合いを離して（コンピュータの投げ間合いの外から）立ち小キック→スクリューが一番よい方法だろう（一部キャラを除く）。

春麗・ベガにはラウンド開始時に狙ってみよう!

ダッシュは頭突きなど（ほとんどこれだが）でコンピュータをピヨらせることが多い。このときはめくりボディプレス→しゃがみ小パンチ（地獄突き）×2発→小足払い→スクリューを決めよう。

また、非常に楽なコンピュータの倒し方として、起き上がりなどに跳び込み、上ガードをさせて着地後すぐに足払いを出す。なぜかコンピュータはこの攻撃に弱い。手堅く倒したいときなどには、もってこいの方法だろう。

これらのことを基本として、キャラ別攻略に移っていこう。

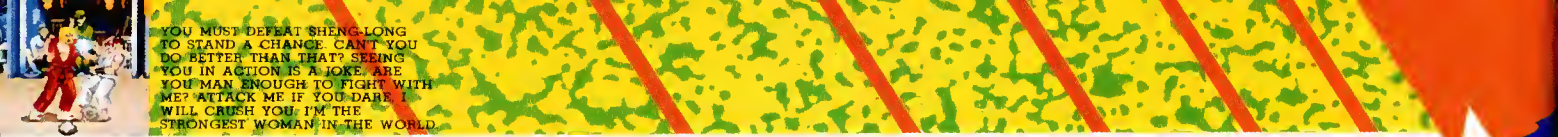
VSリュウ 波動拳なんか怖くない!

この間合いを覚えておけばいつでも狙うことができる!

リュウの大足払いの少し外で、立ち小パンチや立ち中キックなどを空振りすると、つられてリュウが大足払いを空振りする。そしたら少し前に歩いてスクリュー。一応これだけで勝てるのだが初めのほうに出てきた時はリュウが反応しないこともある。ラウンド開始時はリュウが後ろにさがるのを追いかけて、ザンギが3歩歩くとちょうどこの間合いになる。

もしこのパターンが崩れてしまったら、波動拳にダブルラリアットを当てる。

この状態のときもレバーは右に入れている。

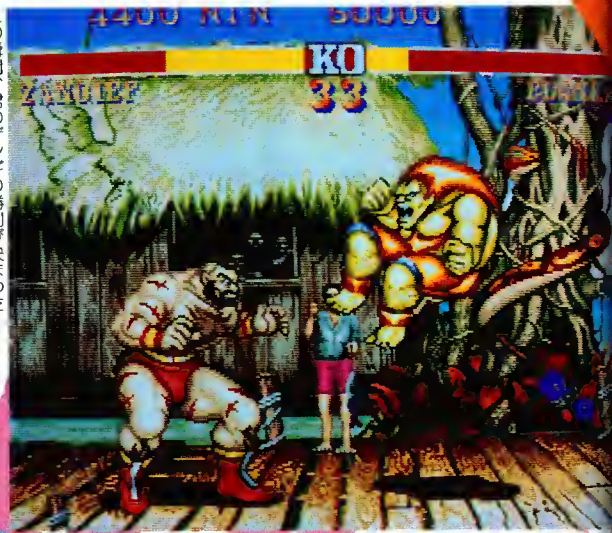
タイミングを遅らせると、このようなこともできるようになる!

VS E・本田 スクリューはめができちゃうよ!

ラウンド開始時に立ちスクリューをかける。次に、なんと本田には画面端でなくてもスクリューはめができるのである。スクリューをかけた後、本田のほうに歩く（空中にいる時からレバーを入れてる感じで）。ザンギが4〜5歩（ちょうど中間ぐらい）歩いたら立ち小キックを出す。起き上がり頭突きをされない限り成功する。もし失敗したら立ちスクリュー、立ち大キック（おかま蹴り）、連打モードのときはジャンプ攻撃が入る。スーパー頭突きはひきつけてダブルラリアットで返せる（タイミングが難しい）。

他のキャラと同じようにはこんなに離れてしまうのだが…

起き上がるときにここまで近づくことができる。

VSブランカ 準備OKいつでもどーぞ!

ラウンド開始時後ろにさがる。画面の端まできたら立ちスクリュー。その次に立ち小キック→スクリュー（返され

この瞬間、君のザンギの勝利が決まった！

ることあり）。スクリューを2回入れたら着地した所から1、2歩前に出る。そこで待っていると、たいていブランカは起き上がりからこちらに跳んでくる。そしたら着地した時にスクリューで終わり。パターンにはまらなかったら、垂直ジャンプは歩いて近づきスクリュー、跳び込んできたら立ち小パンチ・頭突き・ぐり投げを狙う。

ボーナスステージ1（車）

左側はダブルラリアットで壊す。右側に行く時にボディプレス×2。右側は立ち中パンチ×2、3回で上側を壊し下側は大足払い。

VSガイル 無理やりはめが可能！

歩いてきたところを立ちスクリュー、または跳び込んできたら立ち小パンチ→立ち小キック→スクリューができる。

この間合いより近づいてしまうと、サマーのえじきになるぞ！

これくらい離れていても、もちろん吸い込める！

一度スクリューをかけたらレバーを入れっぱなしにしておき、ガイルが起き上がるときに立ち小キックを一度出す（これは空振り）。するとガイルは防御してくるので少し前にあるいて立ち小キック→スクリューではめる。

VSケン ガンガン攻めてくるところにカウンター

リュウと同じ誘いスクリューも不可能ではないが多少難しいので、返し技メインの待ちザンギでいこう。

跳び蹴りには立ち小パンチがいい。頭突きは難しい。波動拳連打は跳び込んでもいいし、ダブルラリアットを当ててもいい。起き上がり昇龍をよく打っているので注意。

VS春麗 ピヨらせてからはお好きなように

歩いて近づいてくれば立ちスクリュー。跳び込みは立ち小パンチ・頭突きがほぼ確実に入るが、のっかりに弱い。のっかりは防御した後着地したところを立ち小キック→スクリューがよい。くぐり投げを狙うと投げられることが多いが、春麗は投げた後ボーッとしてることが多いので起き上がりスクリューを狙おう。

大男を投げた後、疲れて動けない春麗。そんなとこにいると…

もちろんスクリュー。勝負に情けは無用！

ボーナスステージ2（タル）

立ち中パンチでやる。はじかれたら立ち中キック・大足払いなどで立てなおす。ダブルラリアット連打もよいが、立てなおしが少し難しい。

VSザンギエフ 俺こそ真のサイクロン！

ラウンド開始時に、歩いて近づいてきたところを立ちスクリュー。1回目、コンピュータはスクリューを狙ってこないが、2回目からは狙ってくるので間合いギリギリでスクリュー。跳び込んできたらダブルラリアット。逆にスクリューをくらったら起き上がりスクリューを狙おう。

VSダルシム 簡単には近づけないぞ

返し技をメインに。伸ばした足に大足払い、手にはダブルラリアットを当てる。先読みしないと負けるので、多少ギャンブル。一番確実なのはスライディング、ドリルをガードしてスクリュー。跳び込む時は大パンチかボディプレスがよい。

VSバイソン ラリアットだけでは勝てないぞ！

立ちスクリューが割と狙える。ダッシュアッパー連発モードのときは、小足払い→ダブルラリアットの連続攻撃か中足払い→スクリューを狙う。バイソンには、めくりボディプレス→立ち小パンチ×4発→スクリューも入る。

ボーナスステージ3（ドラムカン）

ダブルラリアットで右に歩いていけばよい。上から落ちてくる缶に注意しよう。

VSバルログ スクリューチャンスがいっぱい！

歩いて近づいてきたら立ちスクリュー。起き上がりにジャンプ大パンチなどでいくとバック転するので、はじに追いつめて誘えば終わったときにスクリュー。バルセロナは頭突きで（たまに相撃ちあり）。スライディング・バルセロナをガードした後もスクリューが入る。

このように、画面の端でバッ…ク転させるように…っ！

立ち小キックを入れてからスクリューをかければ確実だ！

VSサガット 上タイガーがしゃがめるぜい！

跳び込んできたら着地をスクリューか頭突きを入れる。タイガーショットに跳び込むときは、あまり早く跳ぶとアッパーカットをくらうので少し待ってみよう（ほんの少し）。歩いてきたら立ちスクリュー。

VSベガ この世に悪は栄えない！

ラウンド開始と同時に頭突き。たまに入る。歩いてきたら立ちスクリュー、跳んできたらダブルラリアット（ヘッドプレスには負ける）、サイコクラッシャーはダブルラリアットでOK。割と楽に勝てる相手である。

とにかく吸い込め！

立ちスクリューが出せれば割と簡単に勝ち進むことができる。立ちスクリューがまだ出せない人は、前に出したストII増刊（No.64）を読んで練習しよう。面白いように入るぞ。

DHALSIM

珍妙なる技を巧妙に使いこなす

ヨガの達人である彼は、格闘技においてもその実力を発揮している。敵を炎で包みこめ!

RIK君

キャラに合わせた闘い方をしろ!

ダルシムの最も基本的な闘い方は、ヨガファイヤーを撃って敵を跳ばして、中キックではたき落とす戦法だ。これはリュウ、ガイル、本田、バイソンに対して有効。

それ以外の敵に対しては、これといって共通する戦法はない。それぞれの敵に対して、まったく別の対処をしなければならない。よって、敵の攻撃パターンを知るまでは、かなりの苦戦を強いられるキャラといえるだろう。

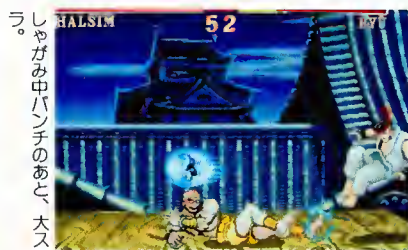
「苦戦を強いられる」というのは、言い方を変えると、「一筋縄ではいかない」、そこにダルシムの面白さがある。

VSリュウ うかつに手が出せない

こいつはかなりの強敵だ。ひたすら波動拳を連発して来て、ジャンプしようものならすかさず昇龍拳が来る。

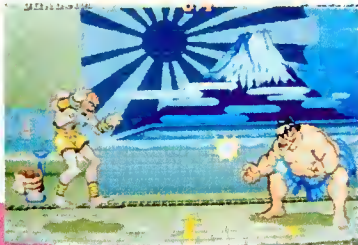
リュウが何もしていない時も、うかつに手を出せば即座に昇龍拳を撃つ。手出しのしようがないとはこのことだ。

こいつの波動拳はたいてい2連発で来るので、遠い間合いから1発目を中スラでかわし、2発目が来ることを予測して大スラを出し、当てる。

転ばしたあとは、起きあがりにヨガフレイムを出してガードさせ、すぐにしゃがみ中パンチを出してガードさせる。

するとリュウは直後に波動拳を撃って来るので、再び大スラで転ばせる。この繰り返しだ。間合いが狭くなったら、1回ガードして間合いを調節する。

しゃがみ中パンチのあと、大スラ。

VS E・本田 いきなりのドスコイには注意

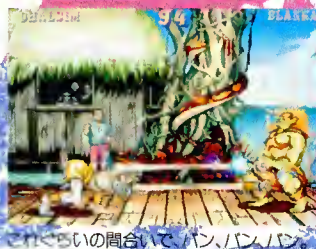
ヨガファイヤーで跳ばせて中キックの基本攻撃がいい。一応中パンチでも跳ばせることはできるが、たまに伸ばした手にスーパー頭突きを当てられるので、好ましくない。

中パンチはたまにドスコイで当てられる。

基本攻撃も、何回か繰り返すと間合いが近くなってしまう。近くなったらヨガファイヤーで跳ばしたあと大スラで転ばして間合いを取る。

VSブランカ よ、寄るな!あっち行けー!

まず、立ち中パンチで跳ばす。中パンチを出すタイミングは、ブランカがのびーるパンチ(しゃがみ大パンチ)か、しゃがみ大キックを出した直後。そうしないと、近い間合いで跳ばれてしまうからだ。

跳ばせたら、立ち中キックで落とす。この繰り返しで勝てる。

ほかにも、中キックで落としたあと、ブランカの着地点に大パンチを当てて間合いを取り、その後大パンチだけで倒す方法もある。歩いて来るブランカに大パンチを出すと、なぜかボコボコ当たる。跳ばれてしまっても、着地点に大パンチか、近かったら中キックでOK。大パンチのタイミングがわかれば、こちらのほうが楽。

これぐらいの間合いで、パン、パン、パン。

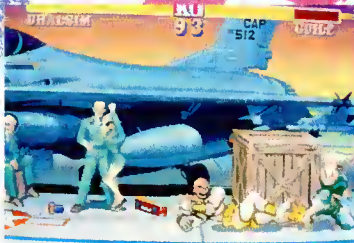
ボーナスステージ(車)

初め小スラを左へ出し、ふり向いて立ち大キックを2発。これで反対側が壊れる。

後は小スラで近よって、頭突き(立ち大パンチ)。17秒。

VSガイル 近づけば楽勝

とにかく近づくことを考える。1回近づいてしまえば、しゃがんで中キックを連発していれば勝てる。

これだけで勝てる。跳び越されたら立ち中パンチで落とし、再びはめる。

近づく方法としては、ヨガファイヤーで跳ばして中キックから、落ちて来るガイルに中スラで入るのと、ガイルがしゃがみ小パンチ2回のあとしゃがみ大パンチの所に中スラで入る方法の2つだ。

VSケン 無鉄砲な奴

こいつに対しては、モード別に返し技を挙げてみた。こちらから一気にたたみがけることができないので、返し技中心の攻撃になるのは仕方ないだろう。

●波動拳…大スライディング。
●昇龍拳…着地点に頭突き。
遠い時大パンチ。
●跳び蹴り…立ち小キック。

むやみに手足を伸ばさないのが鉄則だ。

VS春麗 蹴り、蹴り、蹴り、

跳んできてもこのとおり。

始まったらすぐ立ち中キック、少し歩いてまた中キック。そしたらまたまた少し歩いて――の繰り返しで楽勝。春麗が跳び込んで来ても、頭上に来た所で中キックで落とせる。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

ボーナスステージ2（タル）

頭突き（立ち大パンチ）かひざ蹴り（立ち大キック）で壊す。頭突きは少し引きつける感じで出すほうが2発目でフォローできてよい。

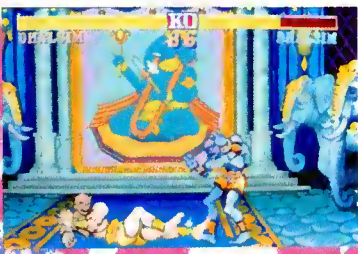
VSザンギエフ 反応速度が異常、でも弱い

恐るべき反応速度で技を返すザンギエフ。しかし奴にも楽に倒せる方法がある。まず始まると同時に前方へジャンプ大キック。するとザンギエフはそのまま動かなくなる。そうしたら着地と同時に投げが決まる。一度投げたらザンギエフの起き上がりにまたジャンプ大キックを出すことで、再び投げに持っていける。この繰り返し。

ほかには、ザンギエフの起き上がる時に、ギリギリ当たらない間合いでヨガフレイムを出して燃やす方法もある。間合いが難しいが、前者はたまに投げ返しをくらうので、確実性ならこちらがいい。

ジャンプ大キックをすかす。着地と同時に投げ。

VSダルシム 唯一投げハメができる

基本は、相手が遠くにいるときはヨガファイアーで、ドリル頭突きで跳んで来たらガードしてヨガスマッシュ。

これぐらいの間合い、タイミングで小スラ。

1回せっかんを入れたら、離れた直後に小スラを入れて再びせっかんを入れる。

難しいという人はドリルをガードして投げだけでもいい。ドリルは頭突きのほうを投げるといい。キックは危険なので投げにはいかないこと。

VSバイソン 燃えろー燃えろー

スタート直後にしゃがみ中パンチ。当てたらすぐにヨガフレイムを出す。すると燃える。燃やした後は、バイソンの起き上がるときに、写真くらいの間合いで再びヨガフレイム。バイソンは勝手に燃えてしまう。

別にしゃがみ中パンチだけでもかまわない。近よられたらとりあえずしゃがみガードし、ダッシュアッパー2発を空振りするのを待ち、すかさずレバーを横にして投げだ。

この間合いでフレイムを出す。

ボーナスステージ3（ドラムカン）

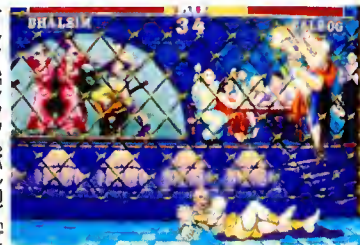
始まったらその場で立ち大キック1発。少し後ろに下がってふり向き立ち大パンチ。次に近づいて大キック3発で真ん中の3つを壊し、再び近づいて大キック3発で残りを壊す。31秒。

少しだけさがって頭突き。

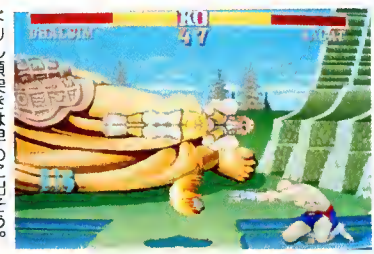
VSバルログ ボーナスステージ?

近づいて来たら小スラを出して、バルログが跳び越えた所を投げ。この繰り返しだ。爪が欲しかったら中スラ→スラストキックの繰り返しでもOK。

ダルシム「シャッ」。バルログ「ピョーン」。

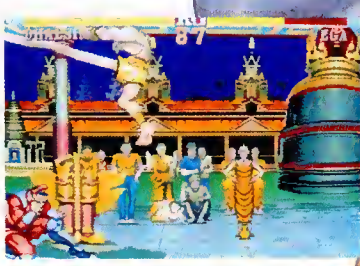
ダルシム「ボイッ」。バルログ「ウアー」。

VSサガット 先読み?アッパーが怖い

スタート直後の間合いでしゃがみ中パンチを出せば、たいてい当たる。サガットがジャンプで近づいて来たら、大スラで転ばせる。サガットが起き上がって大キックや上タイガーショットを出したら再び大スラで転ばせることができる。

上下のタイガーショットを連発されてしまったら、下タイガーショットを撃った直後、ジャンプしてすぐにドリル頭突きを出し、着地後しゃがみ中パンチを2発ほど当てる。全部当たれば星が出ることもある。サガットがアッパーカットを出そうとしても、しゃがみ中パンチならアッパーカットを消してしまうのでとても有効だ。

ドリル頭突きは早めに出そう。

VSベガ 勝ちめはあるのか!?

こいつに勝つには、ズバリ、はめてしまうしかない。そのためにはまず1回端に投げないといけないのだが、チャンスは2つのみだ。1つはベガがヘッドプレスを出したとき。それをガードし着地を投げる。2つめはベガが投げに来た時。タイミングはシビアだ。

1回投げたら後はザンギエフと同じようにジャンプ大キックですかし投げをする。ヨガフレイムをガードさせての投げでもいいが、間合いとタイミングが難しいので危険だ。

大キックを空振りして、着地と同時に投げ。たまに投げ返しが来る。

難しい所に意義がある

ダルシムは、全キャラ中1、2を争うくらい難しいキャラ・といえる。初めのうちは本田、ベガがつらい所だ。しかし、難しいがゆえにクリアしたときの喜びもひとしおだろう。

M・BISON

シャシャシャシャアッパー！これだ!!

M・バイソン

ダッシュ攻撃の使い方が重要だ。ターンパンチも無理やり使って1コインクリアを目指せ

C・LAN

バイソンを使うにあたり…

対コンピュータでバイソンが使うのは小パンチ、大パンチ、大キックがほとんど。全般的に使えるパターンを説明しておこう。

しゃがみ小パンチ連打↓ダッシュアッパー

敵を端に追いつめた状態で、一定の間合いでしゃがみ小パンチを連打する（ギリギリ当てないくらい）。連打をやめると敵はバックジャンプするが、端のために間合いは離れない。そこですかさずダッシュアッパーを当てて少し下がる。以下繰り返し。

これをやめると跳ぶから…、

早めにガツンといこう。

跳び込み大パンチ↓しゃがみ大キック

これが使えるのは基本的には起き上がり必殺技を出してこないキャラ。

まず敵を1回転ばせる。そこで起き上がりに腹のあたりに拳がめり込むように大パンチで跳び込み、着地後すぐにしゃがみ大キック。これが面白いように決まる。

端へ行くとタイミングがずれるので注意しよう（少し遅らせる）。

立ちジャブ連打

これはタイムオーバー待ちに使える。一定の間合いでこれをすると、リュウ、サガットなら大足払い、春麗、ベガなら中足払いというように、決まった技しか出さなくなる。バルログなどはスライディングでくるので使えない。しゃがみジャブで敵を固める（ガード状態持続）こともできるがこちらのほうが速射力が必要だ。

大パンチで跳び込み…、

転ばす。何ではまっちゃうの。

大ストレート（立ち大パンチ）

ギリギリ当たる間合いでこれを出すと、返し技を出そうとして当たってくれる。このパンチはかなりリーチがあるので思いっ切り遠めで出していい。近過ぎると返し技をくらってしまうのに注意しよう。

E・本田、ブランカ、ガイル、ザンギエフに使える。

対空兵器

まずダッシュアッパーで大丈夫。溜めていなければ立ち中パンチやしゃがみ大パンチ（アッパー）がいい。

VSリュウ 波動拳を撃たせるな！

まず、す～っと近づく。つかず離れずの間合いを保ちながら端へ追い込む。そこでしゃがみ小パンチ連打↓ダッシュアッパーを繰り返せばいいだけ。

立ちジャブを撃つと大足払いがくるのでそこをしゃがみ大キックで転ばせるパターンでもいい。

たまにしゃがみジャブで連打のときに無理やり、波動拳を撃ったりしてくるが、そのときはいったん待って波動拳を先読みして跳び越して近づこう。

VS E・本田 百裂に注意せよ！そんだけ

大ストレートパターンが使えるので3発当ててピヨらせる。その後はつかんでもいいししゃがみ大キックで転ばせてもいい。そのころにはE・本田の体力が減り、性質が変わってしまうので、しゃがみ小パンチ↓ダッシュアッパーに変えよう。端まで距離があったら大のダッシュアッパーでいったん端まで持っていくとよい。

もし近寄られたら、立ち中パンチでもいい。E・本田が大チョップを出そうとしたところに当たり、これを4回繰り返すと星が出る。ただし間合いを間違うと相撃ちになったりくらったりするので注意。

やや近めでやるのがポイント。スーパー頭突きは立ちジャブで返し、百裂張り手は手を出さないか、しゃがみ大キックで相撃ちするかしよう。

間合いに注意しろよな。

VSブランカ 電撃には手を出すな

大ストレートパターンが使え、端に行けばしゃがみ小パンチ↓ダッシュアッパーも使える。超近くにこられたら、とりあえずしゃがみ大キックで間合いを離す。

跳びモードになったらこっちのもの。迷わず対空兵器でバシバシ返してやろう。

ローリングはジャブで返すか、ガードしてダッシュだ。

ボーナスステージ1（車）

ダッシュアッパー＋大パンチ×2＋登り大パンチで左側を壊して反対側へ。右側は立ち中パンチで上段を壊し、あとは立ち中キックでいいだろ

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

VSガイル まともに闘うと…強すぎる

ても楽。大ストレートパターンが通じる。

強敵ガイルもこれでOK。

ジャブ2発＋大パンチという開始直後のパターンはストIIにひき続き残っているので、しゃがんで待ち、しゃがみアッパーを空振りしているスキにしゃがみ大キックで転ばそう。

ガイルの体力が減ると跳びまくるので、ダッシュアッパーなどで返そう。

一度倒したら逃げパンチを早めに出してサマーソルトを空振りさせるのも使える（大足払いのときもある）。

VSケン 返し技で勝負！

ファイナ〜〜ル！う〜ん気持ちいいぜ！

こちらからは手を出さないのが基本。竜巻はしゃがみアッパーで、跳び込みはダッシュアッパーでそれぞれ返そう。昇龍拳は…何でもいーや。

またボタン6つをズ〜〜ッと押しておき、残りタイムが少なくなってケンが大昇龍を出したらファイナルで遊ぶことも可能（しかも2回）。

VS春麗 よく跳ぶ奴だね

とにかく跳ぶのでダッシュアッパーで返す。近すぎるとのっかりなどには負けるので間合いも測ること。

1回倒したら跳び込み大パンチ→しゃがみ大キックでOK。ミスっても相変わらず跳ぶので大丈夫でしょ。

ボーナスステージ2（タル）

中パンチだろうが大パンチだろうが何でもいい、壊せりゃ。でも中パンチが無難かな。

大ストレート、馬鹿な奴。ブッ。

VSザンギエフ けっこうやな奴

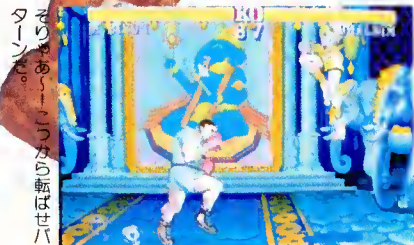
立ちジャブ。

まずバックジャンプ。そして大ストレートパターン。ピヨったら3段でも6段でも叩き込んでやろう。

ストレートの間合いが近いと大足で転ばされてうわ〜〜ってなってしまうが、そうなったらしゃがみ大キックでいったん離し、立ちジャブで大足払いを誘発してストレートを当てるとよい。

VSダルシム 楽といやあ楽だけどね

まず待つ。ダルがジャンプしたら大のダッシュアッパーで突っ込もう。必ず当たるはずだ。そして跳び込み大パンチ→しゃがみ大キックパターンに持ち込む。

そりゃあ〜！こっから転ばせパターンだ。

ダルシムの体力もしくは残りタイムが少なくなると、盛んにドリルでくるので、そうなったらいったんガードして攻撃したりつかんだりしよう。ダッシュは負けやすい。

VSバイソン 弱い。けどなんか怖い

これがやだねえ。

立ちジャブ連打だけでOKだが、時間がかかるので。ジャブが当たったらすぐにストレートを出すとたいてい当たるのでジャブ＋ストレートでやろう。たまに敵のダッシュとジャブが相撃ちになる。

ボーナスステージ3（ドラムカン）

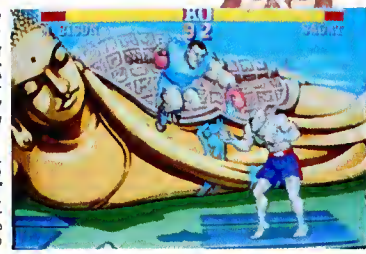
燃えないように注意しながら、しゃがみアッパーをメインに使っていこう。

VSバルログ 三角跳びだあ、勝ったね

跳び蹴りや三角跳びをまずダッシュアッパーで落とす。

そして跳び大パンチ→しゃがみ大キックの要領で跳び込む。バルログはまずバック転で逃げるので追いかけてしゃがみ大キックで転ばして繰り返す。バルセロナ、イズナは遠めからダッシュアッパー。

VSサガット 落ち着いていこう

タイガパチンッ！こりずにもう1回アッパー撃つよ。

タイガーショットを先読みして跳び込んで大パンチや、上タイガーをよけてのストレートやダッシュストレートで攻める。跳び込みは早めのダッシュアッパーで返す。1回転ばして起き上がりに逃げ大パンチをすると……。

VSベガ 基本パターンにはめよう

跳び込んできたらダッシュアッパーで返し、跳び大パンチ→しゃがみ大キックへつなぐ。

近づかれたらしゃがみ小パンチ連打から、いきなりダッシュアッパーを出すとサイコの出かかりにヒットする。少し遅れるとサイコをくらうので超速攻でやること。

とにかくすぐに出そう。

おわりのことば

見事ベガを倒すとバイソンのエンディングが待っている。世界の頂点に立つストリートファイターがバイソン…本当にいいのだろうか。

BALROG

強い者こそが美しい

バルログ

異常なまでに美に執着心を持つ孤高の戦士バルログ。華麗に舞い、瞬時のうちに対戦相手を粉砕する貴公子の辞書に、敗北という文字はない

FRS-N.O

イズナ&バルセロナアタックで反撃のスキを与えるな

結論から言ってしまうと、対CPU戦ではイズナドロップだけしていればクリアはできる。といっても少々のコツがあるので説明しよう。

まず試合開始後すぐにイズナにいくとき、右と左のどちらの壁に跳ぶべきだろうか? 自キャラは左側にいるものとして話を進める。左へ跳ぶ場合、相手がこちらへ歩いてくると、バルログは三角跳びをする壁を失って空中遊泳するハメになる。それに対して相手とクロスするように右に跳ぶと、後退されてもCPU戦では壁につくまで反撃されないし、空中遊泳してしまうこともない。跳ぶときは右へ跳ぼう。

一度イズナを成功させたら、常に相手の方向へクロスするように跳んでCPUを翻弄!

バルセロナにいくときは、なるべく相手を遠ざけて当てよう。さもないと、バルセロナの着地には一瞬の硬直時間があるので反撃されてしまう。

上昇中に蹴りを入れ…。(図:青燕)

登り蹴りからの投げをマスターする

これはほとんど対CPU用の技だが、CPUに喰らい投げされずに投げはめできる方法がある。それが登り蹴り投げだ。まず、ダウンさせた相手と半キャラ分間合いを取り、起き上がりに斜めジャンプの登り蹴り(斜めジャンプの上昇中に蹴る)を当てる。これは当たってもガードされても構わない。この間合いなら、相手の真正面か真後ろに着地できるので、すぐ投げ。一見して非常に怖いが、実は面白いように決まる。登り蹴りは空振りしてもOK。

着地と同時にレインボースープレックス。う、美しい…。

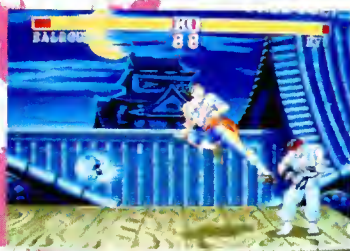
VSリュウ 波動昇龍は間に合わない!!

リュウの常勝パターンの波動昇龍拳は、波動拳の弾が進み出す前なら、見てから跳びこんでも次の昇龍拳は間に合わない。これを使って波動拳を撃たせて、ことごとく跳び蹴りを当てよう。イズナパターンはクロス法で。

昇龍拳は、めったに間に合わない。

VS E・本田 イズナドロップのカモ

初めからクロスイズナドロップで勝てる。百裂張り手も本田の肩口から背中にかけたあたりを狙えば、ちゃんと吸いこめる。ただし画面端で壁を背負ってる場合は駄目。

強いて気をつける点というと、イズナをするときにごっつぁんチョップとジャンプ丸太蹴りで落とされないようにすることくらい。登り蹴り投げも通用する。

百裂張り手も投げ捨てろ!!

VSブランカ 垂直ジャンプに気をつけろ

ブランカはジャンプ力があるので、イズナはめは少々危険だ。歩いてくるところをしゃがみの小、中パンチで突っついて、後半の跳びモードに入ったら、ブランカをくぐって投げるようにして地道にいったほうがいい。ローリングアタックはバックジャンプの大蹴りで落とそう。

電撃も投げることができる。

ボーナスステージ―(車)

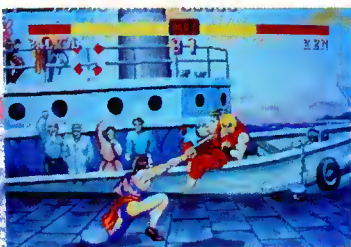
まず始まる前からレバーを左へ引いておいて、スタートと同時に小のローリングクリスタル、登りの大蹴りで左を壊して右へ。立ち中で屋根を、しゃがみ中爪で本体を壊す。

VSガイル 3段攻撃で一気にKO!!

対ガイルにはいいパターンがある。まず、あまりめりこまないようにスライディング

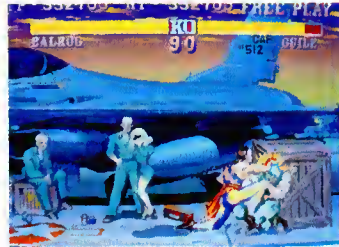
このくらいで止まるようにスライディングをガードさせ…。

なるべく打点の低い大キックを入れて…。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR, YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

しゃがみ中パンチを2回入れればピヨピヨ。

をガードさせる（足のつま先を当てる感じ）。するとガイルはしゃがみ大蹴りを出すので、すぐガイルのほうへ斜めジャンプしてなるべく低い打点で跳び蹴り(大)を入れ、着地と同時にしゃがみ中パンチを2回入れる。この3発がすべてヒットしてガイルはピヨる。

後は煮て食うなり焼いて食うなり、お好きなようにどうぞ。しゃがみ中のかわりにスライディングで転ばせても可。

VSケン
慎重に、慎重に…

てっとり早いのがイズナだが、跳び蹴りや昇龍拳には気をつけよう。跳び蹴りは立ち中パンチで（少し遠めの間合いから）返せる。昇龍拳連発モードに入ったらスターダストドロップで投げてやろう。結構ばかにならないダメージを与えることができるぞ。

ケンの跳び蹴りは立ち中パンチで返す。

VS春麗
イズナはめは危険!!

こういうジャンプ力のあるキャラにイズナは危険だ。

登り蹴り投げパターンが一番てがたい。春麗は百裂キックのあとはバックジャンプ→三角跳びをするクセがあるので、スターダストドロップはこのときが狙い目。

ボーナスステージ2（タル）

立ち中パンチでひたすら壊す。はじかれたら、しゃがみの中パンチにスイッチする。

VSザンギエフ
ちょっと美しくないが…

バルログらしくない戦法だが、しゃがんで待ち、少し遠めの間合いからしゃがみ中 or 大パンチ。他は垂直ジャンプキックか、画面端でバックジャンプキック。一応登り蹴り投げパターンも使えるが、スクリューが怖い（ジャンプしたつもりでも吸われていることがよくある）。スライディングのみでも一応倒せる。

VSダルシム
きっかけが重要

イズナはめが最もよい。が、ちゃんと跳べるかどうかが肝心だ。イズナにいこうとして跳んだところを足げにされて、なかなか跳ぶに跳べないことがあるからだ。ジャンプの着地した瞬間か、手足を引っこめるときがチャンス。

起き上がりにスライディングで転ばせ続ける方法もある。

何を血まよったかバイソン、中パンチで返そうとしてる、の図。

VS M・バイソン
登り蹴り投げの絶好の相手

一度ダウンさせたら登り蹴り投げパターンで楽勝だ。ピヨらせるには、画面端でバックジャンプ大キックを当てよう。

ボーナスステージ3（ドラムカン）

始まったら大のローリングクリスタル、終わったら立ちの中爪を入れる。上から落ちてくるドラムカンには手を出さないこと。

VSバルログ
金網は美しくない!!

他のキャラと同様、いかにバック転を誘うかだが、バルログの場合も普通の跳び蹴りでOK。相手が金網に行ったら、斜め下で待って、スターダストドロップを狙ってみよう。攻略には関係ないが、スターダストドロップの投げの間合いは、体の横ではなく斜め上方に投げの判定がある。

VSサガット
春麗パターンでなわとび投げ

春麗の対サガット用パターン、なわとび投げはめがバルログでもできる。春麗よりも一瞬遅らせ跳び越えたほうがやりやすい。跳び蹴りに来たら、サガットの下をくぐって投げてしまおう。タイガーアッパーカットを打たれたら、スターダストドロップだ。

スターダストドロップで投げに行ってもいいだろう。

画面端での空ジャンプ→投げなど、他キャラの戦法を使うことができる。バルログの場合は登りの大キックを出したほうがいい。

VSベガ
最後は華麗にイズナで決まり!!

ベガにもクロスイズナ法が有効。サイコクラッシャーを出される直前でも投げることができる（投げたとき「ゴォー!!」とサイコの音だけ聞こえる）。その他、春麗の対ベガ用の攻略法がいくつか応用できるので試してみよう。

美しさを追求しよう

やはり、バルログでプレイするなら、手がたい方法やハイスコアを狙うパターンよりも「いかに美しく対戦相手を倒すか」、これにつきる。一通り1コインクリアできたら、今度はひたすら美を追求した・プレイに走るのが真のバルログ使いと言えよう。あまりに美を求めて君自身がナルシストにならない程度にね…。

SAGAT

世界一に再び帰り咲く日はくるか
サガット

アッパーカットはぜひ極めよう。ピヨったときに連続攻撃の練習をするのもいいぞ。

ムエタイパワーを見せつけろ

サガットの操作はリュウ、ケンに近いので、ストⅡでリュウ、ケンを使っていた人ならば比較的とっつきやすいキャラだ。とりあえず必殺技が出せればクリアするのはそんなに難しくないだろう。

全般的に使えるパターンとして、跳び蹴り→大足払いのパターンを紹介しておこう。

まずアッパーカットなどで1回敵を倒す。その敵の起き上がりに、打点を低めに小キックなどで跳び込む。そして着地後すぐに大足払いを出す。敵はなぜか足元がガラあきなのでくらってしまう。打点が高いと投げられるので注意。

これの応用で、跳び込んだ後、小足払いタイガークラッシュや立ち小キックアッパーカット（ともにキャンセル技）で転ばすのもいい。

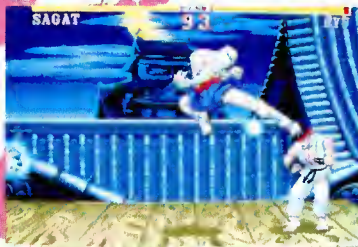
ただし、リュウ、ケン、ガイル、ブランカ、E・本田、サガットには起き上がり必殺技で返されることがあるので、やらないほうが無難。

打点を低く当てるのが大事。

そして転ばす。以後繰り返し。

VSリュウ 先読み跳び蹴りで押せ

波動拳を先読みして大跳び蹴りを当てていくのが手堅い。遠めから波動拳を跳び越すと、リュウはまだサガットを近くにいると認識せずに、再び波動拳を撃ってくる。そこをうまく跳び越して大蹴りを当てよう。

タイガーショット（下）で押しまくるのも手。リュウはガードするばかりで、あまり技を出してこない。

足の長さゆえの攻撃だ。

リュウの大跳び蹴りはアッパーカットで返すのがもちろんいいのだが、失敗すると大蹴り＋大足払いの2つをいっぺんにもらうので注意。

VS E・本田 ドスコイ、百裂フンフン

下タイガー→タイガーアッパーカットでもいいが、手っ取り早く倒したいならば、始まったら少し近づいて中キックを出してみよう。本田はバックジャンプするはずだ。これを繰り返してまず端へ追いつめる。端に行っても中キック。本田はバックジャンプするが、端なので結果的には垂直ジャンプ。そこにアッパーカットを当ててやろう。本田が跳んだと思ったらすぐに大で出す。アッパーカットの代わりに立ち大キックでもよい。

立ち中キックでけんせいして跳ばせる。

大アッパカ～ット。

スーパー頭突きはアッパーを当てるのは難しいので、逃げ空ジャンプから投げたり、逃げ蹴りをするといい。

VSブランカ ちょっとやな奴

こちらからは攻めづらいので7、8人目にくると厄介。すーっと歩いてきたら、ひきつけて下タイガーを撃とう。3回繰り返せば星が出る。

跳びモードになったら、ひきつけてアッパーカット、もしくは大足払いで返そう。2回バックジャンプの後のローリングはタイミングが測りやすいのでアッパーカットを狙おう。

このくらいで撃とう。

ボーナスステージ（車）

まずタイガークラッシュを2回やろう。ジャンプで反対側へ行き、やはりタイガークラッシュ2回で上段を壊す。下は中足払いがいいだろう。壊れる1つ前の状態になったら、立ち小キック大アッパーカットで決めるのがオツだ。

VSガイル タイガーショット→アッパーの練習台

始まったらすぐに下タイガー、タイガー、タイガー…。跳ばれたらアッパーカット。ガイルは必ず足を出してくれるので必ずヒットする。この繰り返しでOK。アッパーを出せない人はしゃがみパンチや立ち蹴りで返そう。小、中、大どれでもいい。

1回転ばせたら、起き上がりに逃げジャンプや跳び越しで、サマーソルトや大足払いを空振りさせることができる。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

VSケン 落ち着きがない分リュウよりはラク

まずケンのほうから仕掛けてくるので、落ち着いて対処しよう。

竜巻はアッパーカット、もしくはいったん待って、昇龍拳を撃ったときに攻撃しよう。波動拳は大跳び蹴り。跳び込みには引きつけてのアッパーカットか立ち大キック、大足払いなどで返そう。

慌てず冷静にいこう。

VS春麗 君、跳びすぎだぜ!

跳び蹴り→大足払いパターンが使える。1回アッパーカットでとにかく転ばそう。跳びまくるので、くぐって投げてもいい。のっかりに注意。

ボーナスステージ2(タル)

アッパーカットで…と言いたいところだが、スキがけっこうあるので全部壊すのはほぼ無理。堅実にいくなら中パンチ、中キックなどがいいだろう。

VSザンギエフ 吸い込みにご用心

最初ザンギは後ろに下がるが、じっと待つ。しばらくするとこちらへ向かってくるので、そこに立ち大パンチを当てる。パンチの先を当てる感じで当てよう。足払いをくらってしまったら、それは近い証拠。

間合いが離れたら下タイガーを撃ち、跳んだら登り蹴りで間合いをつめつつトリカゴにすることもできる。

こんなに遠いのだよ。影を見よ。

また垂直ジャンプで大蹴りを落とすだけでもいける。ただあまり頭の上のほうに当ててしまうと着地にスクリューがくるので注意。

なお、跳び蹴り→大足払いパターンが使える。

VSダルシム 1回倒せば大足パターン

とにかく1回倒そう。ドリルや3回1組の大蹴り、少し難しいが、バックジャンプした後の大パンチや中キックなどにアッパーカットを当てよう。ドリルならガードしてアッパーや投げでもいい。

1回倒したら跳び蹴り大足払いパターンにはまる。

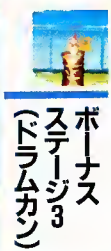
体力やタイムが残り少しになるとドリルがけっこうくるのでチャンスはあるはず。

これに当てると気持ちいーぜ。

VS M・バイソン セコパターンが確実

セコパターンとは、単なる中足払い連打。たまに跳ばれるときもあるが、そのときはアッパーカットや立ち大キックなどで返そう。別にガードしてもかまわない。

これがいわゆるセコパターンだ。

そのほかでは、開始直後から下タイガーを連打し、跳ばれたら垂直または登りの大キックで落としてタイガーを撃って落として…この方法でトリカゴにもできる(ザンギエフとほぼ同じ)。

ボーナスステージ3(ドラムカン)

密着して出すこと。

しゃがみ中パンチで左下を壊す。このとき、ぴったりくっついていると、壊れると同時に真ん中のドラムカンにもダメージを与えてしまうときがあるので注意。

壊したら中に入って大アッパーカット3回。これで終わり。

VSバルログ バック転にスキがなきゃあね

まず三角跳びや普通のジャンプをアッパーカットで落とす。そうしたらバルログの起き上がる直前に登り大キックを出す(空振り)。するとバルログはバック転するので大足払いで転ばす。これを繰り返して端まで持っていく。そこでも同じようにしてバック転を誘い、投げるなりアッパーカットなりでバック転のスキをつこう。そのうちバルログが可哀想になってくるぞ。

可哀想だよなー。目も回るし。

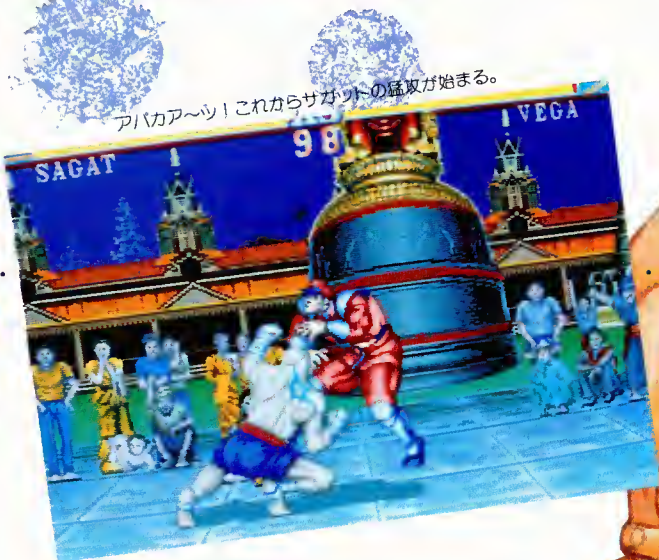
VSサガット 下タイガーで攻めまくれ

初めに2回ジャンプしてくるときがあるので、アッパーカットなどで落とす。

そのうちタイガーモードその1となり、上タイガーばかり撃ってくる。そうなったら下タイガーだけ撃ってればいい。

そして体力、タイムの減少とともにタイガーモードその2になる。これは上と下を交互に撃ってくる。やはり下だけ撃ってればいいが、面倒なら先読みで跳び蹴りを当てよう。ただ先読みが早すぎると鬼の反応のよさでアッパーカットがくるので注意。

1回倒したら、起き上がりにアッパーカットを出すのもいい。ガードされたらもう1度出そう。かなりの確率でくらってくれる。

投げはめもできる。

VSベガ とにかく1回倒すんだ

アパカアーッ!これからサガットの猛攻が始まる。

とりあえず下タイガーを連打しよう。ベガはそのうち跳んできてくれることが多い。のっかりをくらってしまうこともあるが、その後は自分のそばに落ちてくるので、どちらにせよアッパーカットで落とせるわけだ。

1回倒したら跳び蹴り→大足払いでガンガンいこう。だがベガにこれをやると、そのうち離れて大足払いが当たらなくなるので、小跳び蹴り立ち小キック(小足払いでも可)アッパーカットをお勧めする。

パターンがくずれてサイコがきたら、できればアッパーカット。無理ならガードして投げ返そう。投げボタンがパンチになって叩き落とせることもある。

技を極めろ!

サガットは、アッパーカットが出せるかどうかでその難易度が決まる。出せるようになればクリアは割とラクなので、出ない人も練習して出せるようにがんばろう。

VEGA

必殺技で押しまくれっ!!

コンピュータ戦で1コインクリアを目指すなら、なんといってもこのベガがNo.1だろう。
君も必殺技で相手を蹴散らす快感(?)を味わおう

KAL

VS リュウ CPU最強?笑止!

コンピュータ最強とうたわれるリュウも、ベガの前ではただの練習台。

まず初めにダブルニープレスを出す。そこから中足払い→立ち中キック→ダブルニープレスのはめにもっていく。これだけでパーフェクト可能。

スタート直後からラッシュ!

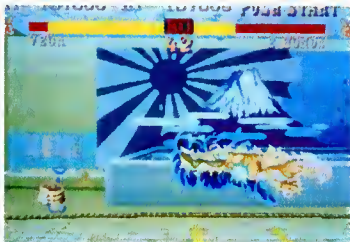
ほかには、波動拳を撃たせてヘッドプレス、リュウのすぐそばに降り立ちすかさず投げ、という戦法もある。

リュウの体力が少なくなって行動パターンが変わってからは、むやみにヘッドプレスをだすと、跳び蹴りで撃墜されてしまう。しっかり波動拳を見てからだすようにしよう。

VS E・本田 サイコパワーで粉砕

1ラウンド目の行動パターンが変わる前までは、ダブルニープレスはめが通用する。だが、ダブルニープレスをガードしたあと、信じられないような吸い込み投げをしてくる時があるので多用は禁物。

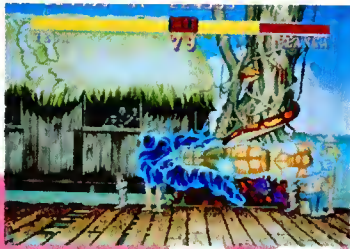
行動パターンが変わった後はほぼ完璧に投げ返されるので、ダブルニーは使わない。

本田に対してはサイコクラッシャーで攻める。当たろうがガードされようがサイコで左右に往復。国電ベガ(笑)となろう。

たまに小張り手で落とされるが気にするな。

VS ブランカ 悪の力に野性の力、及ばず

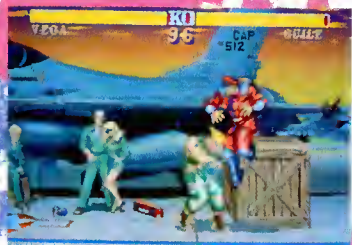
サイコクラッシャーで左右に往復。往復ベガで楽勝。

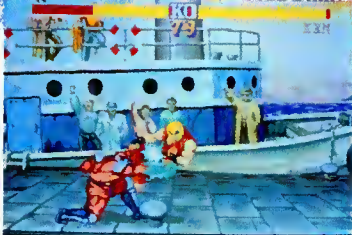
ここで登り大パンチの練習をするのもいい。

ブランカだってベガにかかれば…。

ボーナスステージ1(車)

スタート前からためておき、始まった瞬間にダブルニープレス(小)。その後はず〜っと立ち中パンチ。反対側へ行っても中パンチ。早ければ8秒台はでる。

VS ガイル 練習ステージだぜー!

ベガにとって、ここは技の訓練場。ダブルニーはめでも、往復サイコでも、飛燕でも何でも構わない。全部通じる。

ところで飛燕とは何か?それはヘッドプレスを使った早業のことだ。実際にはしゃがみ小パンチキャンセルヘッドプレスとなる。決まると異様に華麗で対戦にも使えるというスグレモノだ。乗っかったあとは、すぐそばに降下し再び飛燕。君は何回続けてできるかな?

VS ケン 残念、飛燕は通じず

このステージではしゃがみ大パンチ使用の練習をしよう。ケンが跳び込んできたとき、竜巻旋風脚で接近してきたときに、間合いとタイミングを測って出せばいいのだが、当然近いほうがいい。遠めの場合はガードするか、垂直ジャンプキックの練習にかえよう。これはコンピュータケンが跳び込み大パンチを使わず、必ずキックで跳び込んでくるから可能なわけで、対戦でケンが大パンチを使ってくるときにはやらないこと。

波動拳モードになったら…当然のっかりをだすこと。

恐れず出そう。

VS 春麗 ダブルニーで圧倒しろ!

やはりダブルニーはめが効く。春麗が跳んできたときに早めにサイコを出して、足の先をかすらせる、通称サイコテイルの練習にはうってつけだ。振り向きジャブも練習しておこう。

CPU戦で練習をつんでおこう。

ボーナスステージ2(タル)

ジャンプ大パンチ、キックどちらでも結構だが、下に落ちたやつは立ち大パンチで壊すこと。それでも壊れず遠くにいってしまったら中蹴りを使う。

VS ザンギエフ ボタン1つで楽勝よ

立ち大キックを遠間でだす。これだけ。コツとしては、蹴

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

りのつま先にザンギエフがめりこんで来るようなタイミングで。ダブルニーは投げられることが多いのでやめよう。ほかに6段、8段、飛燕の練習にもちょうどいい。

ひと休み、ひと休み。

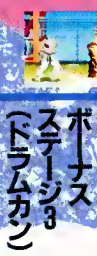
VSダルシム もはや立つことも許されず

スキを見てホバーキックを当てる。次に起き上がろうとしているところへもう1発ホバーキックを重ねておく。これを延々繰り返すだけで、一度転んだが最後、二度とダルシムは立ち上がることなく最期のときを迎えてしまうのだ。

笑いが止まらないね。ウハハハ。

それ以外のときは、ヨガファイアーを撃ったらヘッドプレス、あとはガードで快勝できる。別に往復ベガと化しても一向に構わない。

VSM・バイソン 意外な伏兵か?

ダブルニーはめでパーフェクト。往復ベガでもOK。ただし、ぼ～っとしているとラッシュで体力を削られるので落ち着いて止めること。そうなったら中足払いでいったん突進を止め、そこからサイコ、ダブルニーにつないでいく。またダッシュストレートなら立ち小パンチ連打で止められる。

ボーナスステージ3 (ドラムカン)

初めに小ダブルニー。あとは立ち大蹴りで壊す。タイミング(周期)が悪いと燃えてしまうので注意。

VSバルログ 回れ回れ――!

サイコクラッシャーによる往復ベガは効かないが、ダブルニーはめと投げはめが決まる。

まずバルログが三角跳びをしてくるまで待ち、その着地点を狙ってダブルニープレス。バルログは大体ガードしてしまうので、そのまま立ち小キック→立ち中キック→ダブルニー……のはめにもっていく。このときのダブルニーは中がいいが、タイミングが狂って距離が開いてしまいそうな場合は、大のダブルニーを使おう。まぁCPU相手に少してもタイミングが狂うと逃げられてしまうが。

初めのダブルニーをバルログがバック転で回避した場合は、近づいていってそのまま投げ。起き上がろうとしてくるところへ跳び蹴りで突っ込み、バック転させて投げ。以上の繰り返しでも実に簡単に倒せてしまう。跳び込みタイミングは結構シビアなので、ここらあたりは慣れるしかない。

タイミングは遅めでもいい。

VSサガット やっぱりダブル…

スタート直後からダブルニー→立ち小キック→立ち中キック→ダブルニー(中)のはめにもっていく。初めにサガットが跳んできたり、はめが続かない場合は、サガットの攻撃がやむまでガードするか、タイガーショットに対してヘッドプレスを使う。往復ベガは有効とは言えないだろう。

やっぱり2番じゃ勝てねエのよ。

VSベガ 技を空振りするな!

やっぱりダブルニーはめ。ただし、ダブルニーは大で出すこと。ダブルニーをミスったり、通常技を目の前でスカらせたりするとサイコが飛んでくるので気をつけよう。はまっていない状態でダブルニーやサイコをだす場合は、中間距離以内で出さないこと。出そうとすると立ち蹴りをくらってしまうからだ。

他の楽勝法として、のっかりスカし投げがある。対リュウで使ったのと同じものだ。何も考えずおもむろにヘッドプレスを出し、のっかった後、技をださないですぐ隣に降り、そのまま投げてしまうというもの。

あとは、画面のはじからサイコで往復しているだけで勝てたりもする。とにかくこの対ベガ戦は、アセって技を空振りしたりしなければいいので落ちついていこう。

反対側（後ろ）へ降りると投げやすい。

必殺技連発で押しまくれ

対CPU戦でベガを使うなら、ダブルニーはめとサイコ往復を使いまくろう。一部の相手、ザンギエフやケン以外には絶対的な有効度を誇っているぞ。これでノーミスクリアを果たしたら、飛燕や通常技を駆使して世界制覇を目指そう。

究極! これが連続技のすべてだ

敵にガードさせるスキを与えず、攻撃を加えていく連続技。ここでは各キャラ別に強力な技をまとめてみた。必殺技を絡めた連続攻撃は、相手の体力を半分近く奪い取ることができる。一発逆転の可能性を秘めた技の数々を会得して損はないと断言する!

基本をおさえた連続技 リュウ

3段攻撃の使い分けが必要

ジャンプ大パンチを引きつけて当て、着地後フック（中パンチ）やアッパー（大パンチ）から昇龍拳、波動拳などの必殺技につなぐのが基本だ。竜巻旋風脚はダメージの大きさに幅があり、連続技で決めても減らないときが多い。

最後は昇龍拳で締めるのが最も強力だが、キャラによって当たり判定が異なるため、使い分けが必要だ。表を参考にしてほしい。

跳び込みで注意すべき点は跳び越えてしまわない程度に近くから踏み切るのと、大パンチを遅らせて当てること。2発目の技は着地直後に出し、キャンセル技につなぐ。

表では省略したが、相手を近くでピヨらせたときは、めくりから3段を狙う手もある。ピヨるとめくりにくくなるキャラもいるが、昇龍拳で締められない5人は、いずれもピヨり時のほうがめくりやすい。

リュウ、ケン、春麗、E・本田に対しては、めくりアッパー昇龍拳、バルログにはめくりフック昇龍拳を決めよう。

相手キャラ	リュウの場合
リュウ	ジャンプ大パンチアッパー大波動拳
E. 本田	アッパー小昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
ガイル	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチアッパー大波動拳
春麗	アッパー小昇龍拳
ザンギエフ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
M. バイソン	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
バルログ	ジャンプ大パンチフック大竜巻旋風脚
サガット	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチフック小昇龍拳

アッパー…立ち大パンチ　フック…立ち中パンチ
めくりで跳び込む場合を除く。

ジャンプ大パンチフック昇龍拳

ジャンプ大パンチを引きつけて当て…、

着地と同時にフック昇龍拳のコマンドを入力する。

キャンセル技で昇龍拳が決まる。着地からフックまでに時間が空くと、空振りしてしまう。

めくりアッパー昇龍拳

めくりで跳び込み、大キックを当てる。めくりは踏み切りの間合いが重要。

着地後アッパー。この時点で小昇龍拳のコマンドが入力されている。

昇龍拳。めくらない場合より、大キック分のダメージが上乗せされている。

ダイナミックな攻撃で攻めたてろ! ケン

キャラによっては4段が有効

すべてのキャラに対して、正面からジャンプ大パンチ→アッパー昇龍拳が入る。リュウより昇龍拳が入りやすいのは、昇龍拳の攻撃判定が出るまでの時間が、ケンのほうが短いためだ。

ザンギエフ、M・バイソンに対しては、昇龍拳を大で出すことにより、2発当てて転ばせることができる。

また、ダルシム、サガットには、アッパー大昇龍での合計4発は入らないが、フック大昇龍なら入る。アッパー小昇龍よりはダメージが大きい。

相手キャラ	ケンの場合
リュウ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
E. 本田	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ブランカ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ガイル	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ケン	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
春麗	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
ザンギエフ	ジャンプ大パンチアッパー大昇龍拳
ダルシム	ジャンプ大パンチフック大昇龍拳
M. バイソン	ジャンプ大パンチアッパー大昇龍拳
バルログ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳
サガット	ジャンプ大パンチフック大昇龍拳
ベガ	ジャンプ大パンチアッパー小昇龍拳

ジャンプ大パンチアッパー昇龍拳

ギリギリまで遅らせて大パンチ。

着地したらアッパー小昇龍拳を一気に入力。

昇龍拳で強力な3段の完成。

ジャンプ大パンチフック大昇龍拳

お決まりの引きつけ大パンチ。リュウ・ケンの3段はここに始まる。

アッパー小昇龍（大→小パンチ）のかわりにフック大昇龍（中→大パンチ）を決める。

大昇龍拳の2発目が当たって倒れる。サガットはダルシムで決めるよりやや難しい。

YOU MUST DEFEAT SHENG LONG TO STAND A CHANCE. CAN'T YOU DO BETTER THAN THAT? SEEING YOU IN ACTION IS A JOKE. ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME? ATTACK ME IF YOU DARE. I WILL CRUSH YOU. I'M THE STRONGEST WOMAN IN THE WORLD.

抱きつけ!
腹で押しつぶせ!
E・本田

巨体を生かした破壊力

とにかくE・本田の連続技は強力だ。いったん決まればほとんどそれは勝ちを意味する。

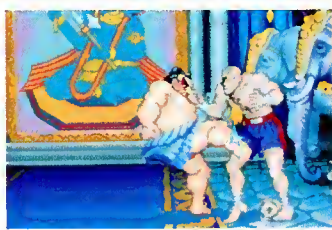
その中でも強力なのが、**大パンチで跳び込み着地と同時に立ち大キック**をたたきこむ3段攻撃だ。この3段は強力なのだが、大パンチの後に大キックが連続して入りにくいため、かなり引きつけてからジャンプ大パンチを出す必要がある。

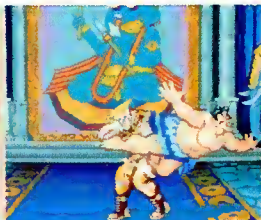
もう少し入りやすいのが、ジャンプ大パンチの後にしゃがみ中キックを入れる3段攻撃だ。少し威力は落ちるが、四股蹴りの2段はどちらも威力が変わらないので大パンチ大キックとあまりそん色がない。その他、ジャンプ大パンチから小パンチ、百裂張り手という連続技もある。

通常の連続技ではないが、さば折りからの一連の攻撃はかわしにくく、しかも強烈だ。さば折りの後のスモウプレスは、E・本田側はレバーを斜めに入れっ放しで出せばいい。しかし、やられるほうは左右どちらにガードしてよいか迷うものだ。いったんスモウプレスが入ると四股蹴りが入ってしまう。四股蹴りのかわりに、立ち中キック（レバーを入れる）の2段を当て、さらに百裂張り手をいれる最強のスペシャルフルコースも存在するぞ。

丸太蹴り3段攻撃

引きつけないとくらい投げされる。

ドコッドコッとね。

さば折り3段攻撃

フンフンフン。離れると同時に…、

スモウプレス。めくりで入ると…、

四股蹴りが入って3段。

連係技を使いわけて
一気にたたみこめ!!
ブランカ

新連続技で相手を混乱させせよう

ブランカの3段は、ストIIと同じ、**ジャンプ大パンチ→しゃがみ大キック**が使える。バリエーションとして、しゃがみ大キックを、しゃがみ中キックや、開発者が好んで使う、のび〜るパンチ（しゃがみ大パンチ）などがある。

全キャラに対して有効なうえ、コマンドなどの難しい技術もいらないので、ブランカ使いを自称する人は絶対極めておきたい技だ。

ただ、ストIIとの違いを挙げると、立ち中パンチを出すときに連打していると電撃になってしまいやすいことや、そのボタンを連打できないというのがからんでいるのか、しゃがみ大キックが若干入りにくいという点がある。

次にこれは連続技ではないが、**かみつき→めくり大ローリング→立ち中パンチ→電撃**。

ローリングはめくるため、少し早めにだすのがコツ。ただし、春麗に対しては、中パンチ電撃が入らないため、電撃のみか、ロッククラッシュ、ニーボンバーを入れるといいだろう。

のび〜る3段攻撃

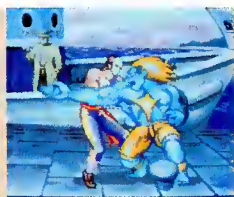
まず斜めジャンプ大パンチ。

電撃にならないように立ち中パンチ。

間髪入れずのびーるパンチ。

かみつき→ローリング→中パンチ→電撃

おもむろにかみつく。このときにローリングを溜めておく。

めくるように大ローリング。

着地したら中パンチを出してすぐ連打。

相手はガードする方向もわからずにしびれる。

あの帝王の４段は今も健在!
ガイル

この連続技で再び帝王の座に…

今や基本ともいえる**ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→サマーソルト**。ダッシュでは2発入るようになったが2発たして小サマーより減らない、というときもあり、2発目が入らないと相手はダウンしないため、確実にダウンする小か中のサマーにしよう。

しゃがみ中パンチからサマーはキャンセル技なので、しゃがみ中のグラフィックが見えた瞬間すぐサマーに移ろう。

この技は全キャラに対して有効。また、バリエーションとしてしゃがみ中パンチを立ちアッパーにする技もある。

理屈で説明すると、立ちアッパー→サマーを出すにはサマーソルトのコマンドの最中に大パンチを押す（レバーを下から上へ入れる際、ニュートラルのときに大パンチ）。

この技は本田、春麗、バルログ以外に有効。

画面端でピヨらせたらジャンプ大パンチ→立ちアッパー→ソニックブーム→裏拳の4段攻撃が入る。この4段は大パンチだけ連打していればいいというお手軽4段だ。

立ちアッパーからソニックブームはキャンセル技。ソニックから裏拳は画面処理が遅くなっているので、気合いを入れて大パンチを連打しよう。ただし、本田と春麗には入らない。

ガイル3段攻撃

ジャンプ大パンチ。このときレバーは下。

しゃがみ中パンチ。このグラフィックが見えたら…、

すぐにサマーソルト!!サマーは小か中で。

ガイル4段攻撃

このときレバーは左。

立ちアッパーを確認したらレバーを右へ入れて…、

ソニックブーム。

ボタンを連打して裏拳。ジャンプ大パンチから裏拳までずっと大パンチボタンは連打。

新３段で再び世界を目指せ
春麗

春麗にも超強力な3段が発見された!!

現在発見されている春麗の3段技では最強なのが次の技。

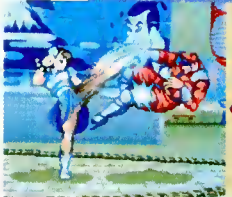
相手に向かって**斜めジャンプして引きつけて大パンチ、着地と同時に大パンチ→中キックを連打**するのだが、大パンチのほうを一瞬早く押す。すると掌底が当たった次の瞬間に掌底の引っこむグラフィックがキャンセルされて百裂キックが当たる。一応全員に入るが、ベガだけは百裂を小キックでやらないと入らない（ブランカには決まりにくい）。

威力はアッパー昇龍拳＋小パンチ1発分なみの大ダメージを与えることができる。特徴として、必ず相手をピヨらせることができるということが挙げられる（注：ピヨピヨの状態から再びピヨピヨにはならない）。2セット入ったらない!!春麗のゲージはほとんど残らない!!春麗使いは絶対マスターしたい技。

また、リスクをおかしたくないのなら**ジャンプ小キック（or大パンチ）→立ち中パンチ→しゃがみ中キック**（or元キック or オーラパンチ）で攻めたてる方法もある。立ち中パンチの後、おもむろに投げにいく技もあるが、これは連続技ではなく連係技。実行するときは「大!!中!!投げ!!」と言わなければならないらしい（?）。そのほか、難しいが、めくり大パンチ→しゃがみ中パンチ×2→オーラパンチ、という技がある。

ジャンプ大パンチ掌底百裂

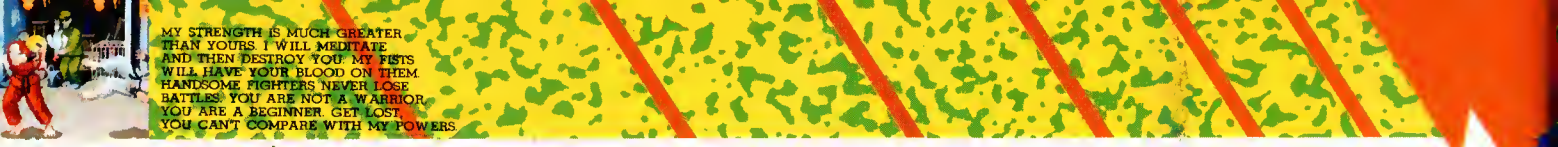
低い打点で大パンチ。

続いて掌底。このときキックボタンを連打している。

すると掌底の引っ込むグラフィックが消えてすぐ百裂キックがでる。

ジャンプ大パンチ中パンチ投げ

同じく引きつけて大パンチ。

立ち中パンチ。

一瞬待って投げ。連打すると再び中パンチになってしまう。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

ザンギエフ

これができれば、相手に与えるプレッシャーはぐ～んとアップ

1度ピヨらせれば勝ちはもらった!

ザンギの連続技は一発一発が強いので、一気に体力を奪うことができる。

ひとつめは、**めくりボディプレス↓中足払い↓ラリアット**。これは中足払いをキャンセルしてラリアットを出さないと連続技にはならない。しかし楽に出せるだろう。

もうひとつは、**めくりボディプレス↓立ち小パンチ×4回↓スクリュー**。ザンギの立ち小パンチは結構威力があるので、決まれば相手の体力を4分の3以上減らすことができる。しかし、キャラによっては立ち小パンチが3回しか入らない奴もいるので、そいつらには立ち小パンチ3回からスクリューを入れよう。

この連続技の利点は立ち小パンチを入れる回数に自由度があることである。昇龍拳などは起き上がりを除き、立ち小パンチからスクリューにいくときだけ返されるので毎回同じようにやると読まれてしまう。立ち小パンチは4回と決めつけないほうがよい。初めのうちは多少難しいかもしれないので、立ち小パンチが水平チョップになったらスクリューを入れるタイミングがとりやすいだろう。

失敗すると怖いという人には、めくりボディプレス↓中足払い（orしゃがみ中パンチ）↓スクリューをお勧めする。

ダブルラリアット3段攻撃

ひきつけて当てないとくらい投げされるぞ!

この状態のときにはラリアットを入力しおわっている。

このあとスクリューを狙いにいける。

めくり小パンチ連打スクリュー

これもひきつけて当てないとダメ!

連射しないとくらい投げされる。

この体力からスクリュー分減る(パーフェクトの状態から)。

ダルシム

ハメを重点に攻めろ!

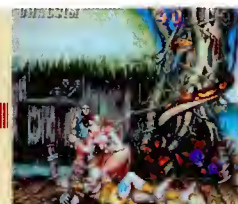
うまく頭突きを狙ってピヨピヨにしろ

ダルシムには、連続技と呼ばれるほどの連続技はない。だがしかし、相手のスキを突く有効な技ならある。

まず、**小スライディングからの大頭突き**。これは主に春麗が小キックで跳び込んで来た時に、くぐり抜けるような感じで当てる。ほかにはリュウ・ケンなどが起きあがりに、めくり蹴りを狙ってきた時に決まりやすい。しかし必ず決まるというものではないので、読まれると失敗する。

次に**ヨガフレイムから小スライディングを入れて投げ**。これは、間合いが完璧ならバルログなどは投げ返すこともできずにはまってしまう。

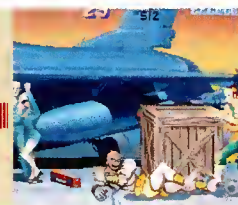
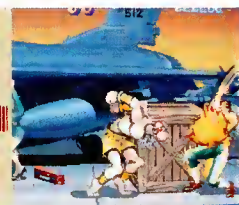
逆に投げ返しを狙っている相手には、小スライディングから頭突きを入れたり、すぐドリを出したりしてもよい。フレイムからそのまま投げにいってもいいぞ。

しかし昇龍拳やアッパーカットなど、無敵技を持つ相手には、これらの技は狙わないほうがいいかも…。

引きつけて出す。めくるとベター。

立って大頭突き。だいたいピヨる。

敵の起き上がりを狙ってフレイム。

間合いを見て小スラ。

そして投げ。連打していい。

パワーで押し潰せ!! バイソン

バリエーションが豊富だ!!

当たると痛〜いバイソンの攻撃。ここでは、技のひとつひとつが重いバイソンの連続攻撃を紹介しよう。

①**ジャンプ大パンチ→しゃがみ小キック→立ち小キック→ダッシュアッパー→立ち大パンチ**。または②**ジャンプ大パンチ→立ち小キック→大ダッシュアッパー→小ダッシュアッパー**。ダッシュアッパーの大→小は、その前の立ち小キックのグラフィックが出てる最中に溜めに入ってないと出ないという微妙な連続技。

①の最後の立ち大パンチはガイル以外なら、立ち中パンチのほうが確実だ。

ただし、これらは本田、春麗、ブランカには入らない。

この3人には、ジャンプ大パンチ→しゃがみ中パンチ→小ダッシュストレートの3段を入れるのがベストだ。

③そのほかはヘッドボマー→逃げ大パンチ(めくりも混じえて)。頭突きのあと立ちガードするようならしゃがみ大キックも混じえよう。④相手が、ピヨったと思ったら5以上のターンパンチを起き上がりにめりこむように打ち、小ダッシュストレート→立ち大パンチ。

①は基本の連続技だ。ぜひマスターしよう。②はダッシュ×2が難しいが当たるとカッコイイ!! ③はベガ、ブランカには入りにくい。

バイソン4段攻撃

打点を低めにジャンプ大パンチ。

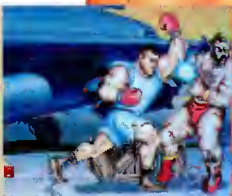
しゃがみ小キック。

すぐに立って立ち小キック。

キャンセルをかけてダッシュアッパー。

おもむろに立ち大パンチ、いってぇ〜!!

ヘッドボマーからの変化

「ガツン・ガツン」

しゃがむ人には逃げ大パンチ、立ってガードする人にはしゃがみ大キック。

ピヨリを事前に察知して溜めよう バルログ

2種類の連続技で体力を奪え

まずはお決まりの3段だが、**ジャンプ大キック→しゃがみ中キック→しゃがみ中パンチ**。

コンピュータバルログの使うジャンプ大キック→しゃがみ中パンチ×2でもいいが、どちらにしても連射しないで目押しでやらないと決めにくい。前者のほうが成功率は高い(しゃがみ中キックで相手を"腹やられ"の状態にして、しゃがみ中パンチを入れる)。

欠点は、バックドロップ1回分と大差ないということ。素直に投げたほうがいいかも…。

次は、相手がピヨる直前から溜めてないと成功しにくいが、**しゃがみ小パンチ→大ローリングクリスタルフラッシュ→しゃがみ中パンチ**。しゃがみ小パンチからローリングはキャンセル技。この技は途中でガードされてしまうことがある。それが嫌なら、ピヨらせて相手から少し離れてローリングすると、初めの1〜2回転目は空振りするが確実にローリングの爪が入る。

全キャラに必ず入るというわけではなく、リュウ、ケン、ガイル、ダルシム、ザンギエフ、バイソンにはほぼ決まる。

ただし、スクロールの関係上失敗する場合もあることを付け加えておこう。

バルログ3段攻撃

ジャンプ大キック。あまり引きつけすぎると技が出る前に着地してしまうぞ。

しゃがみ中キック。連打しないで目押しで!!

しゃがみ中パンチ。苦労して決めた割には、ダメージが投げとほぼ一緒…。

大ゴロ6段攻撃

密着してしゃがみ小パンチ。引っこむモーションをキャンセルさせるため、ローリングを早めに入力しよう。

ゴロゴロゴロ…グサッ!!

仕上げにしゃがみ中パンチ。これも目押しだ。

MY STRENGTH IS MUCH GREATER THAN YOURS. I WILL MEDITATE AND THEN DESTROY YOU. MY FISTS WILL HAVE YOUR BLOOD ON THEM. HANDSOME FIGHTERS NEVER LOSE BATTLES. YOU ARE NOT A WARRIOR. YOU ARE A BEGINNER. GET LOST. YOU CAN'T COMPARE WITH MY POWERS.

ちょっと技の難度は高めだが決まれば気分爽快!!

サガット

一見普通の3段だが威力は抜群!!

サガットの連続攻撃は、典型的な3段だ。にもかかわらず、1打の攻撃力の高いサガットに、3段目が必殺技ということもあり、攻撃力ははかりしれないものがある。それでは説明に入ろう。

①ジャンプ大キック→立ち小キック→タイガーアッパーカット。

これはリュウ・ケンのジャンプ大パンチ→立ち中パンチ→昇龍拳タイプの連続攻撃だが、ひとつ気をつけてほしいのが2打目の立ち小キック。

この技は2段攻撃となっていて、2打目が出てしまうと間合いが開いてタイガーアッパーがとどかない。立ち小キックは2発目をキャンセルさせる必要がある。立ち小キックは立ち小パンチでも構わない。

②ジャンプ大キック→しゃがみ小キック→タイガークラッシュ。これも3打目の引っこむ足がキャンセルされてのタイガークラッシュだ。全部入ればタイガークラッシュは2段なので計4段が決まる。

ただし、バルログと春麗にはタイガークラッシュの1発目が空振りして3段しか入らない。

サガットの連続技はキャンセルあり必殺技ありの中級者向けだが、マスターする価値はあるぞ。

アッパーカット3段攻撃

ジャンプ大キック。少し低めに。

立ち小キック。このグラフィックが見えたときはアッパーのレバー入力は終っている。

クラッシュ4段攻撃

あとはパンチボタンを押して一丁あがり!!

ジャンプ大キック。

しゃがみ小キック。今、下に入っているレバーを半回転させ一気に斜め上まで回せ!!

あとはキックボタンでガンガン!!

コマンドは難しいが、その分威力は超絶大だっ!!

ベガ

基本の3段を覚えよう

大パンチで跳び込んで、立ち中パンチ→立ち中キック。意外と威力があるので積極的に狙おう。この前後にダブルニープレスが入ってたりすると完全にピヨピヨ。

次は恐怖の6段。

大パンチで入って、しゃがみ小パンチ2発→小ダブルニー→立ち中キック。これを食らって生きている奴はいない(生きててもピヨってる)。

正面から入るのが強みだが春麗、E・本田、ブランカには入らない。それでも春麗以外なら引きつけしだいで決まることも。

2発目の小パンチを立ちにしたほうが、次のダブルニーを出しやすい。ちなみに小パンチキャンセルダブルニーになってないと入らないぞ。

キャラによっては小パンチを3発にしても決まったり、大跳び蹴りから小パンチ4発の8段が決まったりするので練習しておこう。

ピヨりからピヨりへの恐怖を相手に味わわせてあげよう。でも激ムズだぞ。

ベガ3段攻撃

着地寸前にだす。

しゃがみ中でもOK。

ボタン連打。

正面6段攻撃

跳ん……

1発目。

2発目は立ちのほうがやりやすい。

ガンガン…。

ベクッ! 強力……。

ストⅡダッシュ増刊号発売記念 ぶっちぎり大大プレゼント!! 500人

なんと、総勢500人に当たるストⅡグッズ大プレゼント!!CD、ビデオ、テレカ、下敷き、ノートセット、ポスターなどストⅡ関係ばかりを集めてドドーンとプレゼント!!
●プレゼント希望の方は、頁についているアンケートはがきで申し込んでください。
●締め切りは10月31日消印まで有効です。
●当選者はゲーメスト本誌1月号にて発表します。

1

ストⅡ12枚テレカセット
ストⅡ'12枚テレカセット
(各1セットを2名)

2

ストⅡポスター。カプコン提供30名

3

春麗ダッシュテレカ30名

4

オリジナル春麗テレカ30名

5

オリジナルストⅡテレカ30名

6

ストリートファイターⅡ春麗飛翔伝説CDサイン入り。東芝EMI提供10名

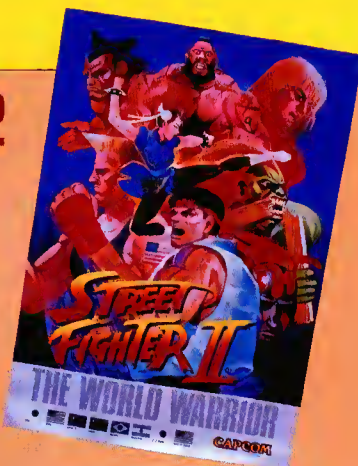
7

ストリートファイターⅡ春麗飛翔伝説ポスター。東芝EMI提供30名

8

ストリートファイターⅡ春麗飛翔伝説テレカ。東芝EMI提供15名

9

オリジナル春麗下敷き50名

がんばったぜストⅡダッシュ 増刊スタッフ

●増刊号を作るのはよいのだが、一生懸命仕事しているとゲームがヘタになってしまうという二律背反に悩んでいる。増刊の仕事が終わったらゲーセンに行ってゲームをやりまくるぞ。 (石井ぜんじ)

●わーいまたまた増刊を作ってもらってありがとうございます。またこんな楽しい本を作ってください。あ、それからダッシュをプレイしてくれた皆さん、どうもありがとう。これからも頑張るので末長く応援をよろしくー (N-N)

●疲れた。とにかく疲れた。死にそうーっと終わってくれたよ、ふうってのが今の心境だ。コンビニ弁当とカップメン。椅子を並べての即席ベッド。もはや拷問部屋と化した編集部で過ごした日々。自由っていいなぁ。 (C・LAN)

●昨年のストⅡ増刊よりは、時間的に余裕をもって進行させていたはずが、やはり締め切りに追われるハメに…。今回の原稿執筆でお世話になった青燕さん、kiyuki君、本当にありがとうございました。 (FRSIN、O)

●ストⅡのキャラクター設定には、「プレイヤーが想像する」という要素がほとんど残されていない。結果的にそれは正解だったろうが、個人的には不満だった。で、どんなもんでしょうね? (やったもん勝ち栗原桃郎)

●去年のストⅡ増刊に比べると、今回は締め切りまぎわに急に入ったダッシュのビデオ収録があり四苦八苦。時間は限られていたが、ビデオも増刊も妥協はなく、全員が自信を持って薦められる作品に仕上がった。 (YOU・A)

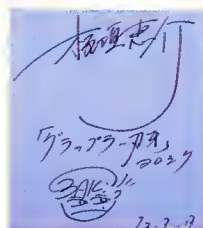
●最近、対戦の練習不足でどうもいかん。ブランカはあまり使ってなく、もっぱらザンギ・ダルを使っている現状である。あとはケンだな(対リュウ・ケン用)。うーん、嫌われもののキャラばっかかのような…。 (やまかわ悠理)

●今回は攻略は完全にパスして技の説明オンリーだったので、他の人に比べると超楽でした。でも2日で8ページは死んだ…。ダッシュは今バイソンを使用中。ブランカ以外すべてライバル!!たすけてえ。 (パワーバカ・DON)

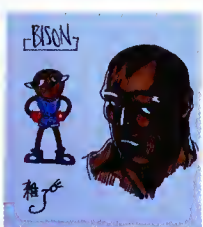
●私は本田とダルを担当したのだが、幾度となく対戦を繰り返すうち、いつしかリュウ・ケン恐怖症になってしまっ

ストII'口絵のコミック作家色紙40人大プレゼント!!

20 織倉まこと先生

●私が描くことになったら当然春麗でしょう。実際のストIIではガイル使いなんですけど…。

16 板垣恵介先生

●グラップラー刃牙の板垣です。勝手に自分好みの顔にしちゃいましたが、どうでしょう。

21 雑君保プ先生

●ひさびさの雑君です。サガットしぶいぜー。ストIIIが出たらどうなるか活躍を期待しよう。

17 木村英文先生

●最初は春麗を描くつもりでしたが、なぜかケンになりました。まあ、ケンも好きですが。

22 藤原ひさし先生

●ブランカどうですか? 1年くらい前に書いたときより人間味が出たかんじがするぞ。

18 泉晴紀先生

●「豪快さん」のイメージで描いてくれ、とのことでしたが、ちょっと違っちゃったかな。

23 古葉美一先生

●バイソン使いの古葉です。バイソンしか使えません。でももう少し強かったらなあ…。

19 海明寺裕先生

●基板の購入まで考えていたストIIファンの海明寺です。雰囲気が出せればと思いました。

●各5枚です。番号で申し込んでください。

13

ストリートファイターIIカードゲーム。セントラルホビー提供10名

10

ダッシュ、バルログ、オールスターノート3冊セット200名

14

バトル野郎〜100万人の兄貴〜筋肉少女帯CDサイン入り。バップ提供5名

11

ザ・ワールド・ウォーリアージグソーパズル1500ピース。セントラルホビー提供5名

15

ストリートファイターII場外乱闘編ビデオ。ポニーキャニオン提供5名

12

対戦野郎Tシャツ10名

た。それはいつしかリュウ・ケンを憎むようになり、今ではアンチリュウ・ケンとして、サガット特訓中。(R-K君)

●増刊と本誌の仕事がちょうど重なってしまい、1週間に2・3回編集部に泊まり込みという状況が一カ月近くも続いた。実はこれを書いている今も、約40時間寝てない。(ほとんど仕事は終わったが、体がボロボロのいなりん)

●ダッシュ一の嫌われキャラベガの担当ということで、対戦を練習しているときは非常に肩身の狭い思いをしました。しかしサイコはめがなくてもベガは十分に強いぞ~。しかし、これからはバルログだ!!(KAL)

●思い起こせば、'91年3月にストIIを発売してから約1年半。とにかく忙しい日々が続きました。去年の夏も今年の夏も夏休みがなかったけど、こうして無事ダッシュの増刊が完成して、うれしいです。(カプコン太郎)

●実際、作業に取りかかっている時間より悩みもがいている時間のほうが長かったような気がする。しかし、黙っていても世間の期待は大きくなるばかり。そんな声に応えようと自分なりに一生懸命頑張って作った本だ。(さわたり)

月刊GAMEST増刊
ストリートファイターIIダッシュ

■平成4年9月30日発売　第7巻11号通巻77号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話03(3293)9321
編集部03(3293)9324
■印刷　奥村印刷

◆編集
石井ぜんじ　山河悠理　栗原桃郎　N.O
TWL-DON　C・LAN　YOU・A　いなりん
古葉美一　かる　内山利栄　遊佐孝之　藤原ひさし
猿渡雅史　佐藤孔建
カプコンストII制作スタッフ

◆協力スタッフ
FINE POCKET　エジマ企画

大集合!!

ゲーメスト 読者サービス部

ぞくぞく NEWグッズ制作中!

ダッシュ・テレカ
ダッシュ・レポート
ダッシュ下敷き…etc.

くわしくは「月刊ゲーメスト」
(毎月30日発売)の読者
サービス部をご覧ください。

■ストIIダッシュ最強テレカセット
(C-15)テレカ12枚・
特製ケース付き
●1万5000円　送料360円

TELEPHONE CARD

■各1000円　送料サービス

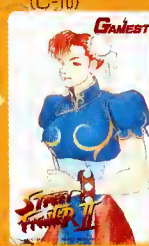
■オリジナルストII
(C-10)

■春麗テレカ(C-8)

■キャプテンコマンドー
(C-14)

■オリジナル春麗
(C-9)

■春麗ダッシュ(C-16)

■ストII最強下敷きセット
(C-12)下敷き12枚・
特製ファイル付き
●3800円　送料600円

■ストIIステイショナリーセット
(SC-1)(レポートパッド、下敷き・カンペン)
●1100円　送料1セット360円
　　　　　2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

■ストIIニューアイテムセット
(SN-1)(オリジナル春麗下敷き・オリジナル春麗テレカ・オリジナルストIIテレカ)
●2200円　送料1セット250円
　　　　　2セット以上500円
☆おまけノートが付いてきます。

※おまけノートのデザインは変更になることがあります。

下敷き

送料1枚175円　2枚以上250円

■ファイナルファイト
(C-3)●250円

■ストライダー飛竜
(C-1)●250円

■ストII
(C-6)●250円

■オリジナル春麗
(C-11)●280円

通販のお申し込みは読者サービス部へ

(ゲ屋では通販は取り扱っておりません)

郵便振替口座番号　東京5-98420
(株)新声社　読者サービス部

○144・145頁の間についている別紙の払込通知票、または郵便局の通知票でお申込みください。＊現金書留または電話注文は取り扱っておりません。
○ご注文からお届けまで2週間以上かかります。商品により1カ月以上かかる場合がありますのでご了承ください。
○返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

お問い合わせ(月〜金)
☎03-3293-9326

○価格は税込みです。

送料

＊たくさんの商品を買った時には、その中で一番送料の高いものの送料分をおくってください。
例)テレホンカード…サービス、下敷き2枚…250円　CD2枚…360円
以上を一括ご注文の時、送料は360円。

カプコングッズ

9月18日発売予定
ストリートファイターII ダッシュ・ビデオ
※レーザーディスク
10月7日発売予定

CD

送料　1枚…250円　2枚(2枚組)～3枚…360円
4枚以上…400円

■ストリートファイターII イメージアルバム
(01149) ●2500円

■ストリートファイターII
(01123)●3500円(2枚組)

■キャプテンコマンドー
(01167) ●3500円 (2枚組)
■ファイナルファイト
(01021) ●3500円 (2枚組)
■ストライダー飛竜
(01013) ●2627円
■カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3
(01082) ●2627円
■大魔界村
(01009) ●2627円
■エリア88
(01038) ●1500円

■ストリートファイターII春麗飛翔伝説
(01182) ●3000円

■バトル野郎～100万人の兄貴～
(01181) ●930円
(シングルCD)

■ストII最強テレカセット
(C-13)テレカ12枚・特製ケース付き
●1万5000円　送料360円

VIDEO

※VHSのみ　送料サービス

■ストリートファイター
(V-7)●3378円
■魔界村
(V-8)●3378円
■大魔界村
(V-26)●3667円
■カプコン・ゲーム シンドローム
(V-27)●9476円
■TVゲームの歴史カプコン編①
(V-52)●3800円
■TVゲームの歴史カプコン編②
(V-56)●3800円
■TVゲームの歴史カプコン編(LD)
(L-52)●4900円　送料サービス

■ストリートファイターII
(V-53)●5800円

■ストリートファイターII場外乱闘編
(V-58)●6800円

■ファイナルファイト
(GV-1)●7800円

いつでもきなさい!!

1992年
全日本ストリートファイターIIダッシュチャンピオンシップ記念

■ストIIダッシュ大会記念テレカ
(G-5) ●1200円　送料サービス

ジグソーパズル

各送料600円

◀ザ・ワールドウォリアー
(CO-1)500ピース●2000円

◀史上最強の12人(CO-2)
500ピース
●2000円

▶宿敵(CO-3)
300ピース
●1400円

▲格闘家・春麗(CO-4)
300ピース●1400円

■ストリートファイターII カードゲーム　(CO-5)
●1500円
※1～12人用
送料360円

販売／セントラルホビー株式会社

■対戦野郎Tシャツ
(W-6) ●2300円　送料360円
※バック・プリントです。

TOSHIBA EMI

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII 春麗飛翔伝説（チュンリーひしょうでんせつ）

TOCT-6542 ¥3,000円(税込)

STAFF

脚本……株式会社カプコン
音響監督……松岡裕紀
音響効果……佐々木[illegible]
（アニメサウンドプロダクション）
音楽……神尾憲一
協力……株式会社カプコン
制作……シンシン企画
製作……東芝EMI

CAST

春麗……冬馬由美
リュウ……島田 敏
ベガ……銀河万丈
バルログ……速水 奨

CD 7/15 発売

史上最強のファミコンソフトが遂にドラマCDとなって発売!

豪華付録! ●春麗オリジナルステッカー付

●春麗（チュンリー）が君だけに教える"ストII"(SFC版)裏ワザ攻略法!!

❶JUMPIN'(春麗のテーマ)歌/冬馬由美 ❷ドラマACT1「春麗の悪夢」 ❸ドラマACT2「出動!」 ❹春麗のテーマ(スーハー·アレンシ·ヴァージョン) ❺リュウのテーマ(スーハー·アレンシ·ヴァーション) ❻ドラマACT3「バルログ強襲」 ❼ドラマACT4「ロサンセルス国際空港」 ❽バルログのテーマ(スーハー·アレンシ·ヴァーション) ❾ベガのテーマ(スーハー·アレンジ·ヴァーション) ❿ドラマACT5「ハンバーカーショップにて」 ⓫ドラマACT6「コロサス·ストリート」 ⓬LONESOME SOLDIER(リュウのテーマ)歌/島田敏 ⓭付録·春麗が教える「ストリートファイターII」(SFC版)の攻略法 (約73分)

本誌の裏表紙からご覧下さい。

CAPCOM RACING TEAM

新たな風の領域へ──。
カプコン・レーシングチームF3000・F3で大活躍！

熱い歓声がサーキットを駆けぬける。
勝者のみに贈られる興奮が五体をつらぬく。
そんな熱い想いと感動を伝えたい。
私たちカプコンは、今シリーズもF3000・F3の全戦参加を通して、
新たなドラマを提供したいと思います。
さらに心を加速して、
いま総合アミューズメントカンパニーが発進します。

●和田　久

生年月日	1962年6月7日
出身地	岐阜県
身長	177cm
体重	63kg
血液型	O型
デビュー	1984年 シルバーカップNS シリーズ2位

《戦歴》1988年、F3デビュー。90年、『Panasonic Japan F3 Championship』にて開幕戦を優勝で飾る。シリーズランキングでも3位の好実績。91年、F3000にデビュー。92年、全日本F3000選手権第2戦で5位の成績を修め、ますます期待を集めている。

●石川　朗

生年月日	1965年6月16日
出身地	大阪府
身長	171cm
体重	57kg
血液型	O型
デビュー	1981年 GKT横浜シリーズ P-STDクラス シリーズ4位

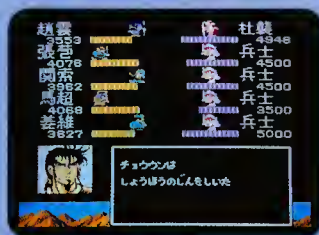
《戦歴》1990年、『Panasonic Japan F3 Championship』第3戦よりCAPCOM RACING TEAMに所属する。92年の全日本F3選手権・第2戦で3位の好成績を修め、第6戦終了時点でシリーズランキング5位の実力。注目されるレーサーだ。

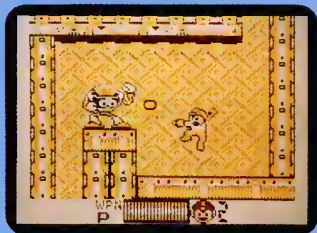
感性開発企業

株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。

ボクらの夢、時代を駆ける。

『ストリートファイターII』に『超魔界村』、『キャプテンコマンドー』。
そして『ストリートファイターIIダッシュ』、歴史は新たな伝説を生みだす。
さあ、これからがボクらの"夢の舞台"だ。

AC ストリートファイターII
真のストリートファイターの頂点を極める本格派格闘技アクション。

FC 天地を喰らうII
前作よりスケールアップしたRPG。戦闘シーンもグレードアップ。

AC チャリオット
ワンダー3の爽快シューティング。美しいファンタジックな世界。

GB ロックマンワールド
人気のボスキャラが集結し、ロックマンと再び対決するアクション。

SFC エリア88
人気アーケードの移植版。オリジナルステージも満載のド迫力級。

SFC 超魔界村
「魔界村」シリーズ最新版！ SFCの機能を駆使したオリジナル版

AC キャプテンコマンドー
未来の宇宙を舞台に多彩なステージをコマンドーチームが突き進む。

AC ストリートファイターIIダッシュ
ストIIをさらに完成度を高めたスペシャルバージョン！対戦が熱い。

SFC マジックソード
人気ファンタジーアクションがSFCで登場！剣と魔法の大冒険。

SFC ストリートファイターII
SFCならではのオプション機能搭載！迫力をめいっぱい再現！

AC バース
近未来を舞台にした全30ステージのオリジナル縦シューティング。

ボクらの夢は永遠に！
ボクらは夢をめざして大きくなった。
夢といっしょに大きくなった。
だから、ボクらがいる限り
夢はけっして終わらない。

AC アーケード（ビデオゲーム）　SFC スーパーファミコン　FC ファミコン　GB ゲームボーイ

CAPCOM Games History ● Young Generation History

1991

（発売月）

AC クイズ 殿様の野望 (QIZ) 1.
FC 井出洋介名人の実戦麻雀II (MAG) 8,500円(税別) 2.
AC ストリートファイターII (ACT) CPS第14弾 3.
FC 天地を喰らうII (RPG) 8,500円(税別) 4.
AC アタックス (PZG) 5.
AC クイズ 三国志 (QIZ) 6.
AC ワンダー3 CPS第15弾 7.
①ルースターズ (ACS)
②チャリオット (SHT)
③ドンプル (PZA)
FC リトル・マーメイド ～人魚姫～ (ACT) 5,800円(税別) 7.
GB ロックマンワールド (ACT) 3,500円(税込) 7.
SFC エリア88 (SHT) 8,500円(税別) 7.
AC ザ・キング・オブ・ドラゴンズ (ACS) CPS第16弾 9.
SFC 超魔界村 (ACT) 8,500円(税別) 10.
AC ブロックブロック (BLC) 10.
AC キャプテンコマンドー (ACT) CPS第17弾 11.
FC ロックマン4～新たなる野望!!～ (ACT) 7,800円(税別) 12.
GB ロックマンワールド2 (ACT) 3,500円(税込) 12.

【現象】『カルピス・ウォーター』が人気商品に。
『若・貴』フィーバー。
子供から大人まで楽しめる『ゲーセン』がブームに。
吉本新喜劇が東京進出。大ウケする。
衛星放送(BS)が開局。大気圏の外から、情報は降ってくる。
リバイバル現象('60&'70)、盛り上がる。
紀子さま、時代のアイドルに。
【流行語】…じゃあーりませんか／キレカジ／超～／バーチャル・リアリティ
ダダン～ボヨヨン、ボヨヨン／ 熱血 ／チャネリング
【アイドル】増田未亜、観月ありさ、SMAP、ribbon、CoCo、
中條かな子、C・Cガール、他デビュー。
【アニメ】『おもひでぽろぽろ』劇場公開。
『サイレント・メビウス』劇場公開。
『アルスラン戦記』劇場公開。
【本】宮沢りえ写真集『サンタフェ／篠山紀信』予約に殺到！

1992

AC ナイツ オブ ザ ラウンド ～円卓の騎士～ (ACT) CPS第18弾 1.
SFC ファイナルファイト・ガイ (ACT) 8,500円(税別) 3.
AC ストリートファイターIIダッシュ (ACT) 4.
SFC マジックソード (ACT) 8,500円(税別) 5.
FC CAPCOM バルセロナ'92 (SPT) 6,500円(税別) 6.
SFC ストリートファイターII (ACT) 9,800円(税別) 6.
FC レッドアリーマーII (ACT) 5,800円(税別) 7.
GB バイオニックコマンドー (ACT) 3,500円(税込) 7.
AC バース (SHT) CPS第19弾 7.

【現象】スペイン・ブーム到来！
外国人力士『曙』、優勝する。
『ツインピークス』マニアを中心に大ブーム。
『ストリートファイターII』ファミコン化。史上最強の爆発的
ブームになる。
横長"ハイビジョン"TV発売。
ブラジルで『環境サミット』行われる。
バルセロナ・オリンピック開催。
【流行語】牛歩戦術／パボラ／マンボ
【アイドル】松雪泰子、細川ふみえ、瀬能あづさ、藤崎仁美、
井上晴美などCM出身アイドルやグラビア美少女が人気上昇！
【アニメ】『紅の豚』劇場公開。
【本】『ウルトラマン研究序説』話題を呼ぶ。

1991▶1992

"そして、夢が加速する"

『若・貴』フィーバーに『カルピス・ウォーター』の異常人気。
いつのまにかメディア(BS放送)は大気圏を超え、やがて予測不可能の時代が到来した。
こんな世の中だからこそ、ボクらはいっそ"夢持ち"になろう。夢を加速して走り出そう──。

(SHT)＝シューティングゲーム (ACS)＝アクションシューティングゲーム (ACT)＝アクションゲーム (RPG)＝ロールプレイングゲーム (QIZ)＝クイズゲーム
(MAG)＝マージャンゲーム (PZG)＝パズルゲーム (PZA)＝パズルアクションゲーム (BLG)＝ブロックゲーム (SPT)＝スポーツゲーム

ボクらのわがまま、ヒットする。

『ストライダー飛竜』に『レッドアリーマー』、『天地を喰らう』に『ウィロー』。ド迫力の興奮とおもしろさが、ボクらの〝わがまま〟に熱く応えてくれた。

AC ストライダー飛竜
シンプルな操作で多彩なアクションができる。ストーリー重視型。

AC 天地を喰らう
4人の三国志の主な人物から1人選び馬に乗って戦うアクション。

AC ウィロー
同名映画のゲーム版。2人のプレイヤーを交互に使っていく。

AC アドベンチャークイズ カプコンワールド
クイズゲームのブームの先がけとなったRPG風クイズゲーム。

FC スウィートホーム
原作映画をモデルにしたRPG。複数のパーティーで遊べる。

AC 戦場の狼II
3人同時プレイ可能。シリーズ第2弾の迫力あるゲーム展開。

GB レッドアリーマー ～魔界村外伝～
魔界を救うためにレッドアリーマーが独特のアクションをする。

AC チキチキボーイズ
名前の入れ方によってプレイヤーのタイプが変わるコミカルゲーム。

AC U.S.ネイビー
迫力ある空中戦／緊迫の地上戦／手に汗にぎる激戦の数々………。

FC 水島新司の大甲子園
コマンド選択のSLG。水島キャラ総出演の豪華な野球ゲーム。

SFC ファイナルファイト
スーパーファミコン第１弾。人気アーケードからの移植格闘ゲーム。

AC アーケード(ビデオゲーム)　SFC スーパーファミコン　FC ファミコン　GB ゲームボーイ

CAPCOM Games History ● Young Generation History

1989

	タイトル	備考	(発売月)
AC	マッドギア (RAC)		2.
AC	ストライダー飛龍 (ACT)	CPS第3弾	3.
AC	ドカベン (SPT)		3.
AC	天地を喰らう (ACT)	CPS第4弾	4.
FC	天地を喰らう (RPG)	5,900円(税別)	5.
AC	ウィロー (ACS)	CPS第5弾	6.
FC	ウィロー (RPG)	5,900円(税別)	7.
AC	ドカベン2 (SPT)		8.
AC	エリア88 (SHT)	CPS第6弾	8.
FC	マルサの女 (AVG)	5,900円(税別)	9.
AC	カプコンベースボール (SPT)		10.
AC	アドベンチャークイズ カプコンワールド (QIZ)		11.
AC	ファイナルファイト (ACT)	CPS第7弾	12.
FC	スウィートホーム (RPG)	6,500円(税別)	12.

【現象】『イカすバンド天国』(TBS)大人気。バンドブームに火がつく。
ゲームボーイ流行する。
スーパーファミコン発売。
天皇崩御。新元号『平成』に決定する。
消費税導入される。
東京モーターショー(幕張メッセ)、話題になる。
漫画家・手塚治虫、死去。
ベルリンの壁、崩壊。

【流行語】アッシーくん/オヤジギャル/セクハラ/オバタリアン
バイリンギャル /フリーター

【アイドル】宮沢りえ、森高千里、西田ひかる、田中美奈子
田村英里子、他デビュー。

【アニメ】『魔女の宅急便』劇場公開。

【本】『TSUGUMI/吉本ばなな』ベストセラーに。

1990

	タイトル	備考	(発売月)
FC	わんぱくダック夢冒険 (ACT)	5,800円(税別)	1.
FC	デッドフォックス (ACT)	5,800円(税別)	2.
AC	1941 (SHT)	CPS第8弾	2.
FC	仮面の忍者花丸 (ACT)	5,800円(税別)	3.
AC	アドベンチャークイズ2 ハテナ?の大冒険 (QIZ)		3.
AC	戦場の狼II (ACS)	CPS第9弾	4.
GB	レッドアリーマー ~魔界村外伝~ (ACT)	3,300円(税込)	5.
FC	チップとデールの大作戦 (ACT)	5,800円(税別)	6.
AC	チキチキボーイズ (ACT)	CPS第10弾	6.
AC	マジックソード (ACS)	CPS第11弾	7.
FC	2010 ~street Fighter~ (ACT)	5,800円(税別)	8.
GB	ダックテールス (ACT)	3,300円(税込)	9.
FC	ロックマン3 ~Dr.ワイリーの最期!?~ (ACT)	6,500円(税別)	9.
AC	U.S.ネイビー (SHT)	CPS第12弾	10.
FC	水島新司の大甲子園 (SLG)	6,500円(税別)	10.
FC	パジャマヒーロー (ACT)	6,200円(税別)	12.
AC	ニモ (ACT)	CPS第13弾	12.
GB	カプコンクイズ ハテナ?の大冒険 (QIZ)	3,500円(税込)	12.
SFC	ファイナルファイト (ACT)	8,500円(税別)	12.

【現象】大仁田厚、有刺鉄線・電流爆破デスマッチに挑む。
カラオケBOX激増で大人気。
テーマパーク、アミューズメント施設など各地で話題を呼ぶ。
謎のミステリーサークル出現に話題騒然!
エコロジー(地球環境)に対する意識高まる。
スポーツカー、F1ブーム。
ゴルビー人気。

【流行語】ファジー/一番搾り/ヤンエグ/ペレストロイカ/イタめし
キャン・ギャル/コンパニオン/レースクイーン/ハイレグ
/職業選択の自由(CM)

【アイドル】牧瀬里穂、忍者、他デビュー。また、かとうれいこ、杉本彩
岡本夏生、千堂あきほ、他ボディコンシャスなアクトレス出現。

【アニメ】『ちびまる子ちゃん』空前絶後の大ヒット!
特撮映画『ゴジラ対ビオランテ』劇場公開。
『笑ゥせぇるすまん』TV放映でヒット。

【本】ベストセラー・コミック『ちびまる子ちゃん』完売状態の人気。

1989▶1990

"わがままがトレンドになった"

イカ天、アッシーくん、ギャル・コン、そしてベルリンの壁……。
海のむこうで"自由"が叫ばれたとき、なぜかニッポンでは"ワタクシ"化現象の波。
いつしか平成景気も絶頂期をむかえ、"わがまま"がボクらのシンボルになった。

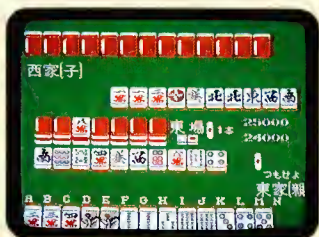
(SHT)=シューティングゲーム (ACS)=アクションシューティングゲーム (ACT)=アクションゲーム (SPT)=スポーツゲーム
(RAC)=レーシングゲーム (RPG)=ロールプレイングゲーム (AVG)=アドベンチャーゲーム (QIZ)=クイズゲーム (SLG)=シミュレーションゲーム

ボクらの遊び、進化する。

『ストリートファイター』や『ガンスモーク』、
さらに『1943』や『ロックマン2』など……。
次々と展開されるステージで、ボクらの〝遊び心〟は起動した。

AC トップシークレット
ショットとワイヤーで操作する、一味違ったアクションが面白い。

AC ブラッグドラゴン
お金をためてショップでパワーアップし、ドラゴンを倒していく。

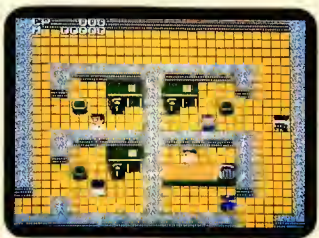
AC ストリートファイター
圧力センサーを使用したボタンで、世界一の格闘家を目指す。

FC 井出洋介名人の実戦麻雀
専用コントローラが付いた、実践さながらの本格派麻雀ゲーム。

FC DISK ガンスモーク
ガンマンが主人公の西部の町を舞台にしたシューティングゲーム。

AC F-1ドリーム
F3000からスタートし、F-1レーサーを目指す、ドリームゲーム。

FC 1943
19シリーズ2作目。自機の能力が設定でき、武器のグレードUP!

AC ロストワールド
CPシステム第1弾!ローリングスイッチを使った360度の攻撃が可能。

AC 大魔界村
前作より攻撃パターンが増え、魔法も使える。グラフィックがキレイ。

FC プロ野球?殺人事件!
プロ野球界を舞台にしたアドベンチャー。いろんな要素が楽しめる。

FC ロックマン2〜Dr.ワイリーの謎〜
個性豊かなボスキャラを相手に繰り広げる痛快アクション。

カプコンのひとくちメモ

CAPCOM SYSTEM(CPシステム)

プレイヤーの遊び心に応えるため、ハイテクを駆使し生み出されたCPシステム。「今までにないゲーム内容」と「一味違ったゲーム展開」等をコンセプトに開発されたシステム基板です。記念すべき第1弾は、新たにローリングスイッチの操作が採用された「ロストワールド」。そして最新作は、いよいよ第19弾をむかえるバリバリのシューティングゲーム「バース」です。

AC アーケード(ビデオゲーム)　FC ファミコン　FC DISK ファミコン ディスクシステム

CAPCOM Games History ● Young Generation History

1987

	(発売月)
FC 闘いの挽歌（ACT）5,500円(税別)	1.
AC 無頼拳（ACT）	2.
AC トップシークレット（ACS）	3.
FC 魔界島 ～七つの島大冒険～（ACT）4,980円(税別)	4.
FC DISK セクションZ（SHT）2,890円(税別)	5.
AC 1943（SHT）	6.
AC ブラックドラゴン（SHT）	8.
AC ストリートファイター（ACT）	8.
FC 井出洋介名人の実戦麻雀（MAG）6,500円(税別)	9.
AC 虎への道（ACT）	11.
FC ロックマン（ACT）5,300円(税別)	12.

【現象】 マドンナ、マイケル・ジャクソン来日フィーバー。
『コードレス留守番電話』人気商品になる。
『朝まで生テレビ』TV放送開始。
会員性フィットネス・クラブ激増。
国鉄民営化、JR発足。
NTT株上場で、大フィーバー。

【流行語】 カウチポテト／ボディコン／お立ち台／朝シャン
ウォーターフロント／ジャパンバッシング／激論

【アイドル】 後藤久美子、浅香唯、酒井法子、立花理佐、BaBe、他デビュー。

【アニメ】 実写版『スケバン刑事』。三代にわたる麻宮サキ、出揃う。

【本】 『サラダ記念日／俵万智』
『ノルウェイの森／村上春樹』ベストセラーに。

1988

	(発売月)
FC DISK ガンスモーク（SHT）	1.
AC F-1ドリーム（RAC）	4.
FC 1943（SHT）5,300円(税別)	6.
AC 1943改（SHT）	6.
AC ラスト・デュエル（SHT）	7.
FC ヒットラーの復活（ACT）5,900円(税別)	7.
AC ロストワールド（SHT）CPS第1弾	7.
AC カプコンボーリング（BOW）	8.
FC DISK サムライソード（AVG）3,300円(税別)	11.
AC 大魔界村（ACS）CPS第2弾	12.
FC プロ野球?殺人事件！（AVG）5,900円(税別)	12.
FC ロックマン2 ～Dr.ワイリーの謎～（ACT）5,800円(税別)	12.

【現象】 ソウル・オリンピック開催。鈴木大地、バサロで金メダル。
東京ドーム「ビッグエッグ」オープン。
千代の富士、53連勝達成！
『ドライ』ビール大人気。

【流行語】 自粛／しょうゆ顔・ソース顔／一杯のかけそば／DINKS
トレンディ／サイバー・パンク

【アイドル】 工藤静香、Wink、相川恵利、男闘呼組、他デビュー。

【アニメ】 『となりのトトロ』劇場公開。

【本】 『ノーライフキング／いとうせいこう』
『キッチン／吉本ばなな』ベストセラーに。
ターゲットを女性にしぼった新雑誌『Hanako』
『VISIO MONO』など創刊。

“遊びが主役になった”

カウチポテト、朝シャン、ボディコン、コードレス留守電、そして自粛……。
ボクらは邪魔クサイことが大キライ！だから、なんでもかんでも“あそび”にしてしまう。
そんなキモチがボクらの原動力になった。

(SHT)＝シューティングゲーム (ACS)＝アクションシューティングゲーム (ACT)＝アクションゲーム
(MAG)＝マージャンゲーム (RAC)＝レーシングゲーム (BOW)＝ボーリングゲーム (AVG)＝アドベンチャーゲーム

1984〜86年 カプコン黎明期

ボクらのスタイル、はじまる。

『バルガス』のシューティングゲームにはじまり、『ソンソン』『魔界村』『戦場の狼』などの楽しいアクションゲームが勢揃い。ドキドキする顔ぶれで、ボクらの〝こだわり〟は100%満たされた。

AC バルガス
カプコン初のアーケードゲーム。高得点をめざすシューティング!

AC ひげ丸
タルやドラム缶などを使い海賊を退治するコミカルアクション。

AC エグゼドエグゼス
連携プレイが楽しめる2P同時のシューティングゲーム。

AC 魔界村
5種類の武器を駆使し、騎士アーサーが魔界を舞台に冒険する。

FC 1942
カプコン初のFCソフト。人気アーケードゲームの移植作。

AC セクションZ
特長ある操作、コインでのパワーアップなど独自の世界が遊べる。

FC ソンソン
とってもかわいいキャラが繰り広げる、コミカルタッチのアクション。

FC 魔界村
大人気アクションゲームがFCで登場!魔界を突き進め!

FC 戦場の狼
アーケードからの移植版。地下シェルター面も加わりスケールUP

AC サイドアーム
2人同時で合体し、パワーアップ!モビルスーツが題材のゲーム。

カプコンのひとくちメモ

●隠れキャラについて

1984〜86年は隠れキャラ全盛期で、この頃カプコンで誕生した隠れキャラは『弥七』『左吉』『トンボ』『タケノコ』『ホルスタイン』などなど。『弥七』は今でこそアリガタ〜イ隠れキャラですが、そもそも「バルガス」でのデビュー時は、なんと敵キャラだったのですゾ!! その後は、隠れキャラ・敵キャラ・隠れキャラ・敵キャラ……と、数々のタイトルに登場。「魔界村」より、隠れキャラとして固定しました。この「弥七」というネーミングの由来は、おなじみのTVドラマ「水戸黄門」に登場している〝風車の弥七〟から拝借。「左吉」は郷ひろみ出演の「流れ星 左吉」からいただきました。ちなみに、「サイドアーム」から大活躍の「モビちゃん」のフルネームは「モビっ太 モビ之助」です。

AC アーケード(ビデオゲーム) FC ファミコン

CAPCOM Games History　　Young Generation History

1984

（発売月）

AC バルガス（SHT） 5.
AC ソンソン（SHT） 7.
AC ひげ丸（ACT） 9.
AC 1942（SHT） 12.

【現象】『オールナイトフジ』はじまる。深夜番組のはしりとなる。
『ハーゲンダッツ』大人気で行列。
『コンビニエンス・ストアー』急増。朝と夜、ボーダレスの時代。
『エリマキトカゲ』流行する。
グリコ・森永事件。
ロサンゼルスオリンピック開催。
【流行語】イッキ、イッキ／まる金、まるビ／ピーターパン症候群
スキゾ・パラノ／私はこれで○○をやめました。
【アイドル】菊地桃子、他デビュー。
【アニメ】『風の谷のナウシカ』劇場公開。
『キン肉マン』TV放映。
『キャッツ・アイ』TV放映。
『くりいむれもん』家庭用ビデオ発売。
【本】『金魂巻／渡辺和博』ベストセラー。

1985

（発売月）

AC エグゼドエグゼス（SHT） 2.
AC 戦場の狼（ACS） 5.
AC 魔界村（ACS） 9.
AC ガンスモーク（ACS） 11.
FC 1942（SHT）4,900円（税別） 12.
AC セクションZ（SHT） 12.

【現象】科学万博『つくば'85』開催。
TV『夕やけニャンニャン』放送開始。おニャン子クラブ誕生。
なんでもかんでも、激辛ブーム。
阪神タイガースがリーグ優勝で大フィーバー、さらに日本一。
ファミコン、8ミリビデオ発売。
松田聖子と神田正輝、結婚。
【流行語】新人類／知的水準／レトロ／おニャン子／パフォーマンス
エイズ／金妻／財テク
【アイドル】おニャン子現象→河合その子、ゆうゆ、高井麻巳子、渡辺満里奈
国生さゆり、渡辺美奈代…、中山美穂、松本典子、他デビュー。
【アニメ】『銀河鉄道の夜』劇場公開。
【本】『首都消失／小松左京』
コミックモーニング『ハートカクテル／わたせせいぞう』連載開始。

1984▶1986

“軽さがスタイルになった”

コンビニ、ニャンニャン、新人類……。遊びも、ファッションも、音楽も、「等身大のこだわり」がボクら流のスタイルになった。
「軽薄短小」だというオトナ。でも“ちょうどイイカゲン”が、ボクらの気持ちにフィットした。

1986

（発売月）

FC ソンソン（ACT）4,900円（税別） 2.
AC 闘いの挽歌（ACT） 4.
FC 魔界村（ACT）5,500円（税別） 6.
AC ラッシュ&クラッシュ（ACS） 9.
FC 戦場の狼（ACT）5,500円（税別） 9.
AC アレスの翼（SHT） 11.
AC サイドアーム（SHT） 12.

【現象】ハレーすい星が76年ぶりに地球へ大接近。
使い捨てカメラ、電子手帳、電動毛玉取り器、
そして“朝シャン”流行の火付け役・シャワー付洗面台、
発売されヒット商品に。
【流行語】究極／プッツン／お嬢さま／やるっきゃない
【アイドル】南野陽子、西村知美、真璃子、水谷麻里、他デビュー。
【アニメ】『天空の城ラピュタ』劇場公開。
【本】『塀の中の懲りない面々／安部譲二』ベストセラーに。

（SHT）=シューティングゲーム（ACS）=アクションシューティングゲーム（ACT）=アクションゲーム

歴史の扉はここから開こう

いま明かされるボクらのヒストリー！

このページを開けば、キミの記憶は一気に1984年へタイム・トリップ！9年間という時の流れはけっこうキミの好奇心を刺激するはずだ。ページをめくれば、そこには懐かしい出来事や新しい発見が待っている。カプコンのゲーム・ヒストリーも満載した、ドキドキわくわくのヒストリー。さぁ、キミも歴史の扉を開けて、夢の時間旅行を体験しよう！

CAPCOM

ストリートファイターIIダッシュ
月刊ゲーメスト9月号増刊
No.77
平成4年9月30日発行 第7巻第11号通巻77号
昭和62年5月6日 第3種郵便物認可
発行人●加藤 博／編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(3293)9324
定価1200円
(本体1165円) 送料91円
雑誌03660-9 Printed in Japan
T1003660091202